magazin

Jan./Feb. '94 4, Jahrgang Informationen für XL/XE-Computer





# GAME MISTER X

\* NEU \* NEU \*
PD-MAG Nr. 1/94
SPRINTXL

Messebericht: All Micro Show in England!!!

Brandaktuell: Speedy XF 551

Spiele aus Polen
The Last Guardian
Klatwa

Zeus

Smus

Czaszki/Electra

Workshops TextPro+

Quick-Ecke

Pageprinter Hardware

*Hargware* Epromologie

**NEU: Diskettenmagazin SYZYGY** 





### Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

#### **Dektop ATARI** DTP

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich III Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249

DM 49 -

### The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19 -

### Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel. Schreckensteln ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bletet einen gesplltteten Bildschirm.

Belde Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24 -

### **ENRICO 1**

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255

Best.-Nr. AT 247

DM 26 90

DM 24 -

#### Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

Drei tolle Anwenderprogrammelli

2) Lettermaster Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlich-

**WASEO Triology** 

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

#### sten Effekte können erzielt werden. 3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet ieden Komfort. Best.-Nr. AT 277

DM 24.-

## **ENRICO 2**

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

DM 24.90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gielch zu ! Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

### ATARI magazin - Informationen für Ihren XL/XE - ATARI magazin

### Lieber Atari-Freund.

rechtzeitig zum Weihnachtsfest haben wir die neue Ausgabe des ATARI magazins fertiggestellt.

Diese Ausgabe ist vom Termin her immer die schwierigste. Sie muß um 14 Tage vorgezogen werden, da während der Weihnachtszeit die Druckerel nicht arbeitet.

Wie Sie sehen, ist es uns dennoch gelungen ein interessantes Magazin für Sie zuammenzustellen.

#### Große Werbeaktion - Seite 54

Auch die Verlängerungen für das Magazin sind abgeschlossen. Doch dazu hätte ich noch eine Bitte an alle aktiven User, Lesen Sie dazu die Seite 54 "Große Werbeaktion", vielleicht können Sie uns hier aktiv unterstützen. Zusätzlich können Sie sich einiae Gutscheine verdienen.

### Tolle Weihnachtangebote

Natürlich haben wir auch wieder tolle Weihnachtsangebote, die Sie auf Selte 25 finden. Hier kann sich jeder seine PD-Weihnachtsgeschenke aussuchen, Interessant für Sie ist bestimmt auch unsere Fundgrube auf Selte 17.

Wir hoffen auf große Resonanz, damit wir die schlechten

Sommermonate endlich vergessen können. Alle die sich noch nicht für das PD-MAG entschieden haben. sollten einmal die letzte Seite studieren und auch die Berichte über das PD-MAGazin nachlesen, die in jeder Ausgabe zu

### Interessante Neuheiten

Außerdem gibt es Interessante Neuheiten. Zum Beispiel die Speedy für die XF 551, das neue Diskettenmagazin SYZYGY, das eine gute Ergänzung zum ATARI magazin ist, und vieles mehr.

Aber das können Sie gleich selbst alles nachlesen.

finden sind Fe Johnt sich wirklich

Nun wünsche Ich allen noch ein frohes Welhnachtsfest und einen auten Rutsch in das neue Jahr.

Werner Rätz

P.S.: Machen Sie aktiv am ATARI magazin mit. Wir brauchen Ihre Mitarbeit!

### INDIAL T

MINAL			
Gemee Guide	S. 4-5		
Tips & Tricke	S. 6-8		
Kommuniketionsecke	S. 9-19		
Fundgrube	S. 17		
All Micro Show	S. 20-21		
Oulek-Eeke	0 00 0		

Weihnschtsangebote 8 25 Workehop TextPRO+ S. 26-28 Workehop Ateri-Baeic 8. 28-31

DFÜ-Kürzel Q 21 Die Einstelger-Ecke 8. 32-33 WASEO Triology S. 34-35 PPP-Angebot S. 36

Assemblerecke Tell 9 S 37 PD-Ecke S. 38-39 Kielnanzeigen 8.40 SYZYGY 9 41 Quick magazin 14 S. 41

PD-MAG Nr. 1/94 S. 42 Diskline Nr. 26 S. 42 X rotell 8. 43 The Last Guardien S. 43 SMUS 8. 43

Zerre 9 44 Kletwe-The Curse S. 44 Czaski & Flectra 9 45 Reue-Reus-Aktion S. 46 PD-MAG Nr. 4 8 47 SPEEEY XF551 9, 48

Sprint XL S. 49 Herriwere \$ 50.51 Epromologie 8. 52-53 npressum/Vorscheu 8.54

Progremmwettbewerb PD-MAGazin Angebot 8.56 Einsendeschluß für Kleinenzeigen und für des Preissusschreiben let der 4 Februer

Q 55

Beachten Sie bitte die Seiten 17. 25, 46 und 54 (Werbeektion).



### An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games dann nichts wie ran Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

### Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen. schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640 75006 Bretten

### Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von ihnen gestaltet wird. Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5.- DM

# RAMPAGE Schirmrand, daß die Mon-

ten, das gibt Punkte.

3b9e -> ea.ea.ea unst.

UNICUM

Die Eingabe von HAPPY im

Titelbild bewirkt eine emsi-

GAUNTLET

Wenn die Leben knapp wer-

den in einen leeren Raum gehen und beim Auf- und

Abgehen warten, bis die 0

Leben auf 9999 umsprin-

ge Steigerung der Leben.

#### Kommt die Straßenbahn. Eingabe von CPM im Titeldann stellt man sich am bild ergibt unendlich viele Level 2: Nachtsichtgerät besten so an den rechten Leben

THE GOONIES sternase die schwarzen Hintergrundhäuser gerade Beim Laden eines Levels so berührt. Kommt der rote BREAK drücken, so einfach Wagen, wartet man, bis ist das. man in ihm steht und dann Dauerleuer und Joystick SCROLLS OF

#### nach unten. Wird alles rich-ABADON tig gemacht, wackelt es zwar, aber kann nicht flüch-Fin page Codewörter zu

FLIGHT, MAPPA 1fc2->1 -> Level=Level+1 GHOSTBUSTERS

### Name Peter und Konto-Nr. 50338 ergeben 604000

HENRYS HOUSE

Dollar. INTERNATIONAL KARATE

#### Mit Taste X plus Ziffer 1 - 4 läßt sich die Geschwindigkeit einstellen

OLIES FOLLIES: Codewort ZOOOM

### THE LIVING DAYLIGHTS

Level 3: Helm Level 4: Bazooka

Level 5: Armbrust Level 6: Pfeilpistole Level 7: Bazooka

### BOUNTY BOR STRIKES BACK

diesem Spiel: WALK, ICE, Level 1: Blumentopf nehmen, dann START + 1 drücken. Level 2: Alle Monster töten,

Farbrolle nehmen und START + 3 dricken Level 3: Kelch nehmen und START + 4 drücken.

Level 5: Kaffeepott nehmen und START + 8 drücken Level 10: Heugabel neh-

men Level 16: Aufzugsrohr nach links stellen, Pastete nehmen und START + 0

### CHIMERA

Im Pausemodus gleichzeitig START+SELECT+OPTION

### drücken. Überraschung.

River Raid \$6a lives

Level Dec.: \$62

Level Hex.: \$60 Return of the Jedi

SR9 Lives **Rainbow Walker** 

\$3dd3 Lives Red Max \$38ab Lives

Realm of Impossibility ab \$6f60 Hitpoints

Rubberball

ShO8f Lives

### Atari magazin

gen.

## Games Guide - ATARI magazin - ZAXXON's STATION

#### Silent Service

Die Anfahrt zu den Schiffkonvois kostet immer viel Zeit. Die Tasten F+N bieten hier die Möglichkeit des Zeitrafters, also eines beschleunigten Spielablaufes,

Taste N gedrückt bedeutet Rücksprung in den normalen Zeitablauf und entspricht Time scale 1. Drücke die Taste F 1-3 mal, das entspricht Time scale 2-4. Die einzelnen Beschleunigungen habe ich nicht nachgerechnet, möchte aber sagen, daß Time scale 2=2fache, 3=4fache und 4-Stache Zeitraffer bedeutet, allerdings ohne Gewähr.

#### Kennedy-Approach

Die Menüs können über den Jogstick, aber auch per Tastendruck angesprochen werden.

Shift-1:-Pause

Shift-7:=Neustart

Wilfried Grabasch

Wenn das Hauptmenü angezeigt wird, der Level mit Taste 1-5 auswählen, danach den Airport mit den Tasten 1-5 auswählen. Das erspart Zeit, weil Fehlbedienungen hierbei beinahe ausgeschlossen werden können.

#### **ZAXXON'S STATION**

Obiekt und Verb eingeben, außer bei:

INVENTUR, UMSEHEN, N - Norden, S - Süden, O -Osten W - Westen

- \* Raumschiff: UMSEHEN BUCH NEHMEN BUCH LESEN, BUCH ABLEGEN, KARTE NEHMEN, TARNGE-RAET NEHMEN, TARNGERAET EINSCHALTEN, RAUMSCHIff LANDEN, TARNGERAET ABSCHALTEN. TARNGERAFT ARI FORN, BALIMschiff VERLASSEN
- \* Tankautomet: UMSEHEN, LAGER NEHMEN, TANKautomat FINSCHALTEN, N
- \* Roboter: KARTe HINHAI TEN. O.
- STAtur SCHIESSEN, W.
- \* Roboter: KARTe HINHALTEN, S. S.
- \* Computerraum; COMPUTERKarte REINSTECKEN, COMPUTERKARTE NEHMEN, S.
- \* Schetzreum: UMSEHEN, SCHATZ NEHMEN, O
- \* Zayyon: SCHATZ GEREN N
- \* Computerraum: COMPUTERKarle REINSTECKEN, N
- \* Tenkautomet: RAUMschiff EINSTEIGEN, TARNGE-RAFT NEHMEN TARNGERAET EINSCHALTEN. RAUMschiff STARTEN -- > ENDE

### AUFRUF

Nur durch viele Beiträge von aktiven Lesern wird die Rubrik

> "Tips & Tricks" erst richtig interessant!!!

Aile Atarianer sind deshalb aufgerufen, an ihrer Rubrik "Tips & Tricks" aktiv telizunehmen.

Die Einsteiger kommen in den Zeitschriften meistens zu kurz. Dies möchten wir ändern. Dafür brauchen wir Ihre Tips, Tricks, kleinere Programme und deren Dokumentation. Es liegt an Ihnen, sich an der Gestaltung des Atar magazins zu beteiligen.

Wird ihr Tip im ATARi magazin verwendet, erhalten Sie von uns einen Einkaufsgutschein bls zur

Höhe von DM 20.-

### Kennwort **Tips & Tricks**

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



Wir freuen uns auf Ihre Post

### TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

### KLEINE PROGRAMMIERTIPS

Kommt nach einem THEN-Befehl eine Anweisung zum Sorung nach einer Zeilennummer, kann man "GOTO" weglassen. Statt also zu schreiben

10 IF X=5 THEN GOTO 100

reicht es aus, wenn man eingibt:

10 IF X=5 THEN 100

Man kann Speicherplatz sparen, wenn man bei allen Variablenabfragen nach 0 einfach NOT schreibt. Beispiel:

10 IF X=0 THEN ? "Aha."

Besser ist folgende Zeile: 10 IF NOT X THEN ? "Aha."

Um einen String mit einem bestimmten Zeichenmuster zu füllen (z.B. um einen Gr.0-Bildschirm mit einem schönen Rahmen zu versehen) kann man wieder den bekannten Trick anwenden, mit dem man ihn schlagartig mit einem bestimmten Zeichen füllen kann, nur in etwas geänderter

Form, z.B. so:

10 GRAPHICS 0:DIM TXT\$(959)

20 TXT\$="\#8%\$=":TXT\$(953)=TXT\$ 30 TXT\$(7)=TXT\$

40 POKE 82.0:? CHR\$(125):TXT\$: 50 GOTO 50

Den LET-Befehl kann man sich sparen. Es ist das Gleiche wenn Sie

10 LET X=100 oder 10 X-100

schreiben.

Wenn es geht, sollten Sie statt den POSITION-Befehlen In Graphics 0 die Cursor-Steuerzeichen einsetzen, das spart sehr viel Speicherplatz. Besser als

10 POSITION 2.10:

20 ? "Ihre Eingabe:" 30 ? "-----"

40 POSITION 16.10:INPUT X

ist folgendes Beispiel:

10 POSITON 2.10:

20 ? "Ihre Eingabe:" 30 ? "----- ":CHR\$(28):

40 INPUT X

Thorsten Helbing

### Kleine Soundtips

Für die Leute, die gerne Spiele programmieren wollen, denen aber der oute Ton im wahrsten Sinne des Wortes fehlt, hier ein paar nützliche Subroutinen, die Ihrem Spiel etwas mehr Peo geben können:

Laserschuss: 10 FOR S-1 TO 6: FOR P0-0 TO 200 STEP 10

20 SOUND 0.P0.10.8:SOUND 2.P0.12.8:SOUND 3 PO 4 8

30 NEXT PO-NEXT S Fallende Rombe:

10 FOR P0=0 TO 150:SOUND 0.P0.10.P0/15+2:NEXT Pn

20 FOR P0=0 to 240 STEP 5:VOL=14-P0/20:SOUND 0 PO 0 VOL:SOUND 1 PO 8 VOL

30 SOUND 2,P0+15,2,VOL:NEXT P0

Summer:

10 SOUND 0.40.6.10 20 FOR D=1 TO 400:NEXT D

30 SOUND 0.0.0.0

Donner:

10 FOR PO-1 TO 3

20 Y=INT(255\*RND(1)+20) 30 X=RND(1)\*75

40 FOR P1=1 TO Y

50 SOUND 0.P1.8.15 60 NEXT P1

70 FOR De 1 TO X:NEXT D

80 NEXT PO:SOUND 0.0.0.0

Testendruck:

10 FOR I=15 TO 0 STEP -.1:SOUND 0.100.10.I:NEXT I

Wasser: 10 POKE 53761.170: FOR I=1 TO 500:POKE

53760.INT(RND(0)\*50) 20 NEXT I

30 POKE 53781.0

Raumschiffstart:

10 POKE 53760 100 POKE 53761 170 POKE 53768 4 20 FOR I=0 TO 255 STEP .1:POKE 53764.I:NEXT I

### TIPS & TRICKS - LISTINGS - TIPS & TRICKS

#### Feuersirene:

10 FOR P0=200 TO 50 STEP -1:SOUND 0,P0,10,8:SOUND 1,P0+2,10,6:SOUND 2. P0+4.10.2: SOUND 3.P0+6.10.2:NEXT P0

20 FOR P=50 TO 160 STEP 0.2:SOUND 0,P0,10,8:SOUND 1,P0+2,10,6:SOUND 2, P0+4,10,4: SOUND 3.P0+6.10.2:NEXT P0

### Flugzeuggeräusch:

10 FOR X=1 TO 400

20 SOLIND 0 99 10 8 30 SOUND 0.0.0.0

40 NEXT X

### Türglocke:

Frederik Holet

zu stellen

10 FOR V=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0.29.10.V:SOUND 1.30.10.V:NEXT VOL

20 FOR V=15 TO 0 STEP -0.5:SOUND 0.35.10.V:SOUND 1.36.10.V:NEXT VOL

### Hallo Verlag Rätz und PPP.

da Sie immer bitten, daß alle mitmachen, um das ATARImagazin am Leben zu halten, möchte ich Ihnen heute einmal zwei Tips zukommen lassen, statt Fragen

### TIP Nr. 1

Im ATARImagazin Nr. 3 Mai/Juni '93 wurde eine Druckeranpassung des ATARI-Druckers XMM801 von Andreas Tartz, für DESKTOP-ATARI, veröffentlicht. Diese Druckeranpassung kann man auch für EPSON-Drucker verwenden. Mein Drucker (EPSON LQ-850) läuft mit dieser Anpassung problemlos.

Für alle, die das ATARImagazin Nr. 3 nicht besitzen, möchte ich hier die Anpassung noch einmal kurz aufechreiben:

Vorbereitende Maßnahmen

#### Wieviel Bytes? 3

Byte#1: 27 Byte#2: 65

Byte#3: 8 Sequenz zur Steuerung des Druckers

Wieviel Bytes? 2 Byte#1: 27

Byte#2: 75

Steuerung für CR/LF (Return)

Wieviel Bytes? 1 Byte#1: 155

Maßnahmen nach Ende des Druckes.

Wieviel Bytes? 2 Byte#1: 27

Byte#2: 64

### TIP Nr. 2

Druckeranpassung (EPSON-Drucker) für das Programm "Poster" + (PD 178)

Da ich auch hiermit Probleme hatte und mir auch Thorsten Helbing nicht weiterhelfen konnte, habe Ich eine Weile herumprobiert (ohne Handbuchf), bis es geklapot hat. Hier nun die Anpassung:

-> ESC <- bedeutet, da8 zweimal die ESC-Taste gedrückt werden mußII

Grafikmodus: FSC-K

Raimund Altmayer

PD 246

7/72 Zoll Zeilenvorschub: ESC-1

8/72 Zoll Zeilenvorschub: ESC-O <-- O nicht Null Seitenvorschub: ESC-0 <-- Null nicht O

Mit dieser Anpassung müßte der Epson Drucker Poster ausdrucken.

Ich hoffe mit diesen Tips konnte ich einigen Lesern helfen. Ich freue mich immer, wenn ich etwas finde, das mich weiterbringt. Bis zum nächsten Mal verbleibe ich

#### PD - Neuheiten - Übersicht PD 243 The Day After DM 7.-PD 244 Startrek Diashow DM 7 -PD 245 Aliens/Treshold DM 7 -

PD 247 Hifi-/Atari Team Demos DM 7 .-PD 248 Titel Screen Manager DM 7,-Beachten Sie auch unser Superangebot

Kaufhausmanager/Dash DM 7 .-

"Die Menge macht's"

Für Ihre Bestellung benutzen Sie bitte die beigelegte Bestellkarte

### TIPS & TRICKS

```
O REM SAVE D: BLCKSAV. TUR
10 OPEN $1,4,0,"D8:BLCK.PIC"
13 OPEN $2,8,0,"D8:BLCK.OBJ"
16 XLEN=16:REM BLOCKBREITE IN PIXELN
19 YLEN=32: REM BLOCKLAENGE IN PIXELN
22 XL=XLEN/4
25 ZEILEN-
28 STAD=$7000:REM ANFANGSADRESSE
31 ENAD=STAD+40*(ZEILEN+1)*32-1
34 GRAPHICS 15+16
37 BS=DPEEK(88)
40 BGET $1, DPEEK(88), 7680
43 PUT #2,255,255
46 PUT #2, STAD MOD 256, STAD DIV 256
49 PUT #2, ENAD HOD 256, ENAD DIV 256
52 FOR J=0 TO SEILEN
     FOR I=0 TO 40-XL STEP XL
58
        YST=J
        XST=I
64
        EXEC BLCKSAV
     NEXT I
70 NEXT J
73 CLOSE
76 END
79
82 PROC BLCKSAV
85
     FOR Y=YST*YLEN TO YST*YLEN+(YLEN-1)
88
        FOR X=XST TO XST+3
91
          W-PEEK (Y*40+BS+X)
94
          PUT #2,W
        NEXT X
```

### Programme in Turbo-Basic

100 NEXT Y 103 ENDPROC

Hier noch 2 kürzere Listings, die schnell abetippt sind.

Beim Programm BLCKSAV.TUR geht es um Blöcke, die man aus einem 62-Sektoren Bild ausschneiden und in ein Objektfile mit variabler Startadresse wandeln kann.

Achtung: In den Zeilen 10 und 13 müssen Sie die Dateinamen des von Ihnen ausgesuchten Bildes eingeben.

Mit dem Programm JOYSTI.TUR können, gleichgültig ob an Port 1 oder 2 angeschlossen, die Auswirkungen auf dem Bildschirm abgelesen werden.

Das erste Programm stammt von Daniel Pralle, das zweite wurde uns vor längerer Zeit von Helmut Kadur zur Verfügung gestellt, der sich leider nicht mehr mit dem Atari beschäftigt.

#### **Tips und Tricks**

Bei mainer Arbeit hatte ich öfter das Problem, die Bei meinhematische Berechrungen Zallen entstanden, die zu runden weren. 28. 0.2008 soll auf eine Stelle hirter dem Komma gemunde werden, weil 0.2 für meine Berechrungen ausreichend genau oder dieses Format einfach besetz für die Ausgabe gelegenst ist. Nen scheint mit aber der INT-Befeltri alleine wenig geeignet, um mathematisch simmel eine Zalle vollein die Stelle mathematisch simmel eine Zalle vollein die beshalb habe ich ein kurzes Programm geschrieben und die Brundmazensen seiber Interleiber.

10 ANZ=0: Z=Z\*10\*ANZ:AW=ABS(Z):VZ=SGN(Z): Z=INT(Z)

20 IF VZ=1 AND (AW-Z)>=0.5 OR VZ=-1 AND (AW+Z)<-0.5 THEN Z=Z+1

30 Z=Z/10\*ANZ

ANZ ist die Anzahl, auf wiewiel Stellen Innier dem Komma gerundet werden soll und kann festgleigt, werden, in meinem Beispiel ANZ-O wird auf O-Stellen hinter dem Komma gerundet und das Engebnis sie ganze Zahl. Die Varlable Z ist die zu rundender gerundete Zahl. Ein kurzes Beliegielprogramm soll erfellen hinzulige und schon gelte zie nur Zeilen hinzulige und schon gelte sei los.

5 FOR I-- 1 TO 1 STEP 0.1 ; Z=1

40 PRINT I;" ":Z:NEXT I

Bestimmt gibt es auch noch andere Methoden eine Zahl

zu runden, mir fällt nur keine ein. Schreibt doch auch mal Euere Erfahrungen, am besten gleich an das ATARI-Magazin. Mit freundlichen Grüßen Uwe Jacob.

170 MD Weeds (00072 100 MD WEEDS (00072) 1

200 7 p. not (see case starter or "list itsus arount now "no "list itsus arount no "list itsus arount now "no "list itsus arount no "list itsu

270 PBSE 82,22:PBSETION 22.2
200 7 PBSEE 64 = 12 7 PBSEE 65 = 12 PBSEE 64 = 12 7 PBSEE 67 = 12 2
200 7 PBSEE 64 = 12 7 PBSEE 65 = 12 PBSEE 64 = 12 7 PBSEE 65 = 12 12 2
300 7 PBSEE 64 = 12 PBSEE 65 = 12 PBSEE 64 = 12 PBSEE 65 = 12 PBSEE 64 = 12 PBSEE 65 =

310 2 - STREGER) --12 - STREGES --12

300 NO-PRODUCTO (101 FRANKE) (11 FRANKE) (11 FRANKE) (21 FRANKE) (

-STRIB(4:107-STRIB!?)
400 PONE B2;12:POSSTICK: 12,217 A017 A117 A217 A317
410 7 B017 B117 B227 B317 17 17 C017 \*17 C218 \*17 C218 \*17 C318 \*17 17 D017 D1
17 D217 D3

420 PGE 82,34:POSITION 34,212 M412 M512 M412 M712 450 -2 M412 M512 M412 M72 12 12 C41 "12 C51" "12 C41" "12 C71" "12 12 D412 M5 12 D412 M7 440 IF INWEST-TE THEN MEN "DINNET,PROLETIT"

140 REN

### Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

### Leserfragen

Markus Dangel fragt:

- Gibt es eine Möglichkeit den RUN
"Diprogramm.obj" Befeht des BASIC
in QUICK zu realisieren, damit man
z.B. ein Vorprogramm-Titelbild und
eine Musik vor dem eigentlichen
Hauptprogramm ablaufen lassen
könnte?

Ja, aber man muß dazu 2 kleine Unterprogramme für QUICK schreiben. Das werde ich in der nächsten QUICK Ecke zeigen.

 Wie kann man in QUICK die Ramdisk Größe feststellen?

Man muß das Directory einlesen und erhält so die Anzahl der freien Sektoren. Wie das geht wurde In einem QUICK Magazin gezeigt.

 Wenn Ich unter QUICK den Sound Kanal 2, 3 ansprechen will, so ertömt kein Ton. Woran kann das liegen? Ich habe mehrere Rechner mit dem selben Ergebnis. Kann das an der Ramdisk liegen.

Nein. In QUICK wird nur Soundkanal 0 und 1 initialisert. Man muß folgende Befehle zum Initialisieren von 2 und 3 einfügen:

POKE(53768,0)

POKE(53775,3)

 Wo ist die QUICK Ecke mit Harald Schönfeld im ATARI Magazin?

Hopplal Der erste der danach fragt; -) Naja, wegen Zeitmangels, ideenmangels und geringen Leserreaktionen fielen die letzten 2 Folgen aus. Mal sehen, die nächste kommt vielleicht wieder.

- Gibt es eine Möglichkeit mehr Speicher für QUICK-Programme zu verwenden? Turbo-Basic bringt es ja immerhin auf ca. 34000 freie Bytes. Nun, man kann den Bereich des

Compilers mitverwenden, um die komplette Programmlänge zu nutzen. Nebenbei ist noch etwas Platz vor der Runtime-Library vor \$4100. Außerdern hat Rainer Caspary im QUICK Magazin 11/12 gezeigt wie man die Ramdisk zum Page-Switchling für mehr Soeicher benutzen kann.

- Könnte man nicht eine CUICK Ramdisk Versich nerausbirgen, die den Compiler oder den Editor bei Nichtbenutzen in diese unterhund zu den Compiler oder den Editor bei Nichtbenutzen in diese unterhund so, auch wenn man den Compilerbereich im Prozieme hat?
- Also ich habe Rieberschied und die Stelle der Ramdissenden der Bernardsen der Bernard

Da der Speicher in QUICK wirklich bis aufs letzte Byte ausgenutzt ist können wir keine solchen grundlegenden Änderungen vornehmen ohne inkompasit bet zu werden. Ich versuche aber im nächsten OUICK Magazin zu zeigen wer man QUICK ohne die QUICK Shell berutzen kann: Damit kann es dann mit wesennlich mehr verschiedenen DOS-Versionen benutzt werden. Harads Schonlerich mehr verschiedenen DOS-Versionen benutzt werden.

### Fehler im Bibo-Dos!

Ich habe festgestellt, daß dieses DOS bei zwei geöffneten Schreibdateien fehlerhaft arbeitet. Wahrscheinlich werden die Filepointer nicht richtig gesetzt. Kennt jemand Abhilfe? Oder kann ich das Bibo-Dos abschreiben?

Kleine Warenkunde

Auf dem deutschen Markt gibt es zwei IM-Erweiterungen, eine von K. Peters und eine aus Amerika von Newell Ind. Der Unterschied liegt in den Bankauswahlbits. Die Megaram III nimmt die Bits 2,3,8 und 7 vom PORTB und 0 und 1 von \$D600.

Das Neweilteil schaltet mit den Bits 1-3 und 5-7 vom PORTB. Berücksichtigen muß man, daß Bit 1 auch das ROMbasic bzw. das parallele RAM schaltet. ATARI- und Turbobasic-User werden da Probleme bekommen, ganz zu schweigen von QUICKbenutzern. Auch die doppelte Belegung von Bit 5 ist problematisch.

Es schaftet den AN-TiCzugriff auf das Zusatzram an und aus. Als Ausgleich gibt es zwei DOSse, die eine 1M-Ramdisk bie-

ten (Mydos, Sparta-Dos, jeweils neue Versionen), für die Megaram gibt es das (noch?) nicht.

### Verlängerungen

Sehr geehrter Herr Rätzi

Auch ich will 1994 wieder dabeil sien, anbeil meine Aboverlängerung. Dazu hätte ich einem Vorschlag zu machen, die meisten vorschlag zu machen, die meisten veränigern ist hir Abo, warum macht ihr es nicht wie bei andrein Zeischriffen, erhweder ein halb- oder ganzjähniges Abo mit Kündigung weinigsten z. Monate vor Ablauf. So liegt die Verantwortung bei den Abonnerten Visilelicht kann man dieses im nächsten AM den Kunden einmal unterheiten!

Dann håtte ich noch eine Frage, habt Ihr noch Lazy-Finger Disketten vom ST (wenn Ihr schon Spiele als Restposten anbietet) und was kosten sie, und welche sind noch vorhanden.

Im Voraus besten Dank für Ihre Mühe Theo Bläcker

PPP- Mit den Verlängenungen bin ich sechen Immer am Nachderiken, wie man das einflacher machen könter wie dazu eingedatien. Erstens glüt es zur des seinschen könter voll dazu eingedatien. Erstens glüt es zum den seinsche seine Problem bei den Treusprogrammen. Diess muß der Kunde ja dech salbst ausschen, und damit den seine der Verlängen der Verlängerung nicht ausstellen. Zweitens Problem, wenn ein Kunde die Verlängerung nicht gerin möchte ich ihn nicht dazu zwingesen nur weill er einen Termin vergesen

### Kommunikationsecke

hat. Außerdem gibt es viele, die dann erst mal ein stärkeres Netzteil ausproentweder hei Nachname die Annahme verweigern, oder bei einer Rechnung nicht bezahlen. Beides würde aber auch einen finanziellen Verlust (1.Portokosten durch das Verschicken -2.Umsonst gedruckte Exemplare) bedeuten. Aber es ist gut, daß Sie dieses Thema einmai ansprechen. vielleicht hat is einer eine gute Idee dazu. Uns wäre schon geholfen, wenn alle User wirklich an einem bestimmten Stichtag Ihre Verlängerung einschicken würden. Leider muß ich auch da bei manchen noch einmal nachhaken.

### ST-Lazy-Finger

Was die ST-Programme betrifft, sind Sie la bereits von uns benachrichtigt worden. Aber vielieicht haben auch andere User noch Interesse an den ST-Programmen, Wir haben noch unser komplettes Lazy-Finger Angebot für den ST. Außerdem haben wir noch elnige Hundert preisgünstige PD-Disketten für den ST auf Lager. Bei Intersse schicken wir Euch mehr Informationen zu

PPP: Auf einem Brief war noch eine Frane zur 1MB Super-Megaram, Den Brief finde ich Im Moment nicht mehr, auf jedenfall ging es darum, ob der Inhalt der RAM's auch nach dem Ausschalten des Rechners bestehen bleiht Die Antwort lautet nein

### AM 6/93 - Seite 12 Zur Kommunikationsecke 6/93 Seite

12 - 4 Fragen

Frage 1: Aus Zeitgründen noch nicht getestet.

Frage 2: "Lange Wartezeiten beim Booten". Vor allem bei eingebauten Erweiterungen ist das von Atari mitgelieferte Netzteii oft überfordert.

Wichtig: Foigender Hinweis ohne Gewähr und nur für Profis. Beim Einschalten des Computers unbedingt die Spannung des Netzteiles überprüfen Spannung sollte nicht unter 4.85 Volt absinken. Probehalber vielleicht

bieren (Vorsicht vor Falschpolung).

Frage 3: "Mehr Sektoren bei MyDos" Im DOS Option O anwählen, Laufwerksnummer wählen. Frage "Remove Drive?" mit Retum bestätigen Frage "Is Drive configarable?" Taste y drücken. Frage "High capacity drive?" auch v drücken. Bei der Frage "Drive size (in sectors)" sollte man etwas experimentieren. Tip 2000, 4000 usw. Disk formatieren, und danach neues DOS auf formatierte Diskette schreiben.

Frage 4: "Ladezeit des MyDos". Ladezeit bei XF von 1 min 55 sec ist korrekt Abbille könnte vielleicht fol-

gendes bringen: formationen - neues DOS schreiben. Ladezeit verkürzt sich mit dieser Maßnahme um 20 sec. Im DOS kann man dann die Ramdisk wieder einschalten (funktioniert iedenfalls bei der 256K Ramfiek)

Bei Nachfragen hier noch meine Adresse: Christian Lorenz, Hintergasse 17, 76829 Landau, Tel. 06341/ 63963

#### Dies & Das

Sehr geehrter Herr Rätz, liebe Ataria-

beiliegend o.a. Mitgliedskarte und PD-Mag Abo. Problem: Ich finde alimählich nichts mehr auf der Liste, da ich weder programmiere, male, spiele oder komponiere. Ich bin fast reiner Anwender in den Bereichen Textverarbeitung, DTP, Drucken und Dateiverwaltung.

Meine Anregung: Die Liste auf das Gesamtangebot ausdehnen, mit Ramdisk ausschalten - neue Disk Preislimit versehen, das ggf. gegen

### Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks 3) Kommunikationsecke (Belträge, Grafiken) 4) Programmierwettbewerb

> 5) Kieinanzeigen 6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gåbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten ihre Post!





### Atari magazin - Informationen für Ihren XL/XE

### Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARi magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Uriaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handeit, hier können Sie ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

### Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Sydney in Australien

Die neue Preisfrage: Wie heißt das neue Diskettenmagazin von PPP

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens:

Den Gutschein in Höhe von DM 30,- schicken wir an:

Dirk Paulsberg
Die nächsten Gutscheine in Höhe von DM 20,- gehen an:
Ulrich Thiele. Robert Kern, Jürgen Hemme. Eckhard Haupt

Je 2 PD-Disketten gehen an:

Bernd Trippe, Hans-Peter Schulz, Elke Andres, Albert Hackl, Andreas Rotzoll

### PREISE

Zu gewinnen gibt es:

Preis Gutschein im Wert von DM 30, Preis Gutscheine im Wert von DM 20, 6,-10. Preis 2 PD's nach ihrer Wahl

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

### Kommunikationsecke - Leserecke

me inklusive. Früher gab es (gibt es ben. noch?) Austrobase das ich aber nur vom Prospekt kenne und meinen Vorstellungen entspricht.

Allerdings brauche ich Kompatibilität zu aktueller Hard- (Floppy 2000 II, 1 MB Ram usw.) und Software (z.B. Biho-Dos Druckerprogramme), Im Mai '93 kam mein Traum - die 2000 II. Mit blanken Augen mußte ich aber ein Waterloo hinnehmen - AEG-Prinzip (Auspacken, Einschalten, Geht nicht). Die Busy-Lampe erlosch nicht, und der 800 XL ignorierte ihre Existenz. Nach Rücksendung dauerte es dreieinhalb Wochen, bis sie - lauffähig aber kommentarios zurückkam. Anfrane an dieser Stelle: was war los, ist das Gerät neu oder repariert, welche Auswirkungen hat das auf die Garantle?

So, genug der Wermutstropfen, Ich nutze die Fähigkeiten der Floppy höchstens zu 10%; aber die sind der Hammer. Die Schnelligkeit ermöglicht bel meinen häufigen Lade-/Speicherund Kooiervorgängen ein ganz neues Arbeiten. Super. Ansonsten finde ich die Gestaltung des Atan-Magazins, Nr.3) SUPERCOP.CDM und ARAX die Disk-Line, das PD-Mag, überhaupt das Gesamtangebot gut.

Als Anwender mit (fast) null Ahnung kann ich zwar keine Beiträge liefem. aber Autoren und Verlag Rätz sind kein ehrenamtlicher Verein. Jemand muß die tollen Produkte auch kaufen, und das Ist eben mein Beitrag (allmählich bekäme ich für meine Atari-Gesamtinvestitionen auch einen "386er", ware aber eben nicht dassel- CONTROL bzw. CONTROL + SHIFT be).

eine wirklich leistungsfähige "Daten- chen sowie alle Atarianer auffordern bank" (keine Karteikarten) mit der per im Rahmen des Geldbeutels die Anselbst zu gestaltender Masken z.B. gebote wahrzunehmen, damit sie ein Sportverein, große Sammlungen auch künftig erhalten bleiben. Es usw. verwaltet werden können. Sortie- zeugt schon gar nicht von Sportsgeist ren und Suchen nach ein bis mehre- alles (illegal) zu kopieren und die ren Kriterien gleichzeitig sollte möglich Autoren/Verlag wirtschaftlich zu betrüsein, komfortabler Ausdruck oder Hingen, mittelfristig zu ruinieren und uns weis auf existierende Druckprogram- alle dieser Möglichkeiten zu berau-

> Beste Grüße an alle 8bitter Klaus Ofner



### PD-MAG

Lieber Sascha,

die PD-MAG gefallen mir sehr gut. Der Fehler mit der Uhr in Nr. 1 ist nun Inzwischen korrigiert. Leider starten einige Files nicht aus dem Menü:

PD-MAG Nr.1) ATARISOU.COM und DABH.COM

Reim ARAX erscheinen beim Ladevorgang farbige Zeichen, dann bleibt der Bildschirm aber schwarz und nichts geht mehr. Die anderen oblgen Files sind über DUP-Menü und L lauffähig.

Dieser Beitrag wurde auf dem EP-SON LX-400 gedruckt. Alle Umlaute von Alexander Blacher angegeben mit 25355 Barmstedt

Zuzahlung auch überschritten werden Damit möchte ich alle Autoren und CONTROL + H oder CONTROL + ; kann. An dieser Stelle: Ich vermisse den Verlag ermuntern weiterzuma- für ä. Aber sonst ist seine Funktionsbeschreibung sehr aut und nützlich. Ich habe aber noch nicht alles ausprobiert.

#### Eine Frage zu Laufwerken:

Ich möchte mir zu meiner XF 551 evtl. ein zweites Laufwerk zulegen. Das XF DUAL DISK UPGRADE ware sicher out brauchbar, verbessert und erweitert die XF 551 und 1st finanziell am aünstiasten.

Die Floopy 2000-II ist sicher auch sehr gut, allerdings auch im Preis. Die 1050 ist nicht mehr am Markt, ware mit MINI SPEEDY D/HSS sicher auch sehr zu empfehien aber noch teurer.

> Wer kann mir aus seiner längeren Erfahrung raten bzw. gut funktionierende Laufwerke anbieten Als Bentner der neuen Bundesländer ist mein Etat für das Hobby eingeschränkt. Hier noch

meine Adresse: Klaus Berger Frh.v.-Stein-Str. 7 06766 Wölfen

Mit freundlichen Grüßen Klaus Berger

### LINI-DOS 5 0

Leider gibt es bei uns eine kleine Verzögerung des UNI-DOS 5.0. Uns fehlen noch einige IC's für den Hardwareschlüssel und ein Programmierer, der uns das in Turbo-Basic deschriebene Programm in Maschinensprache umsetzt.

Wenn hier iemand ist, der sich mit Maschinensprache auskennt und uns das UNI-DOS 5.0 in Maschinensprache umsetzten kann, solite sich bei uns melden. Der Umprogrammierer bekommt die Lizensierte Vollversion incl. Hardwareschlüssel als Dankesind möglich à ö ü Ä Ö Ü mit schön. Wer interesse hat meldet sich bitte bei: COMPY-TECH, Kay Hallies, mit den Buchstaben a o u, nicht wie Stichwort: UNI-DOS 5.0, Gerberstr.8,

### Kommunikationsecke - Leserecke

#### REGIONALGRUPPE NORD

Wir suchen Immer noch neue Mitalieder für unsere Regionelgruppe NORD. Wer in der Umgebung Barmstedt, Elmshom, Pinneberg, Hamburg wohnt und einen ATARI-8-Bit Computer besitzt, sollte sich bei uns melden.

Es wird ein Clubbeitrag in Höhe von 5.- DM erhoben. Von diesem Betreg wird für die Regionalgruppe eingekauft. In den meisten Fällen sind dies PD's Die PD Bibliothek steht bei allen Clubtreffen jedem Mitalied frei zur Verfügung. Auch jeder Besucher ist herzlich willkommen

Da wir zur Zeit keinen richtigen Clubraum zur Verfügung haben, findet des Treffen in einer Privatwohnung statt. Deswegen wird um eine Voranmeldung gebeten.

Meldet Euch bitte entweder bei

Kay Hallies, Gerberstraße 8 25355 Barmstedt oder Nils Rennheck, Heidmühlenweg 69.

25335 Elmshorn

### Centronics interface

Sehr geehrter Herr Rätz.

zur Veröffentlichung im ATARt magezin biete ich ihnen den Lösungsweg für das Adventure ZAXXON'S STATI-ON an. Ich habe es erst vor kurzer Zeit gelöst. Meines Wissens nech wurde hierüber noch nichts veröffent-

Vor etwe t4 Tagen habe ich von Ihnen ein Centronics Interface II ge kauft und möchte Ihnen sagen, daß es hervorragend mit meinem Robotrondrucker K 6313 zusammenarbeitet, der einen Centronics-Ausgang

Neue Preissenkung - solange Vorrat reicht!!!

Toil	e ST-GAMES	
Manhunter 1 - New York	BestNr. RST t	DM 19,90
Police Quest 2	BestNr. RST 2	DM 19,90
Space Quest 1	BestNr. RST 3	DM 19,90
Space Quest 2	BestNr. RST 4	DM 19,90
Space Quest 3	BestNr. RST 5	DM 19,90
Codename: iceman	BestNr. RST 9	DM 19,90
The Colonel's Bequest	BestNr. RST to	DM 19,90
Gulid of Thleves	BestNr. RST 14	DM 19,90
Jinxter	BestNr. RST 15	DM 19,90
Championship Wrestling	BestNr. RST 16	DM 19,90
Hoyle Book of Gemes Vol. t	BestNr. RST 17	DM 19,90

Super PC - Games - (bitte Diskettenformat angeben) Lure of the Temtress (3.5\*) Bost Nr BPC 1 DM 29.90 Football Manager 1 (5.25") Best -Nr. RPC 2 DM 19.90 Best.-Nr. RPC 3 Battletech 2 (5.25") DM 19.90 Colossus Chess 4.0 (5.25°) Best -Nr. RPC 4 DM 19 90 Chempionship Football (5,25/3,5") Best.-Nr. RPC 5 DM 19.90 Red October 2 (5,25"/3,5") Best -Nr. RPC 6 DM 19 90 Elvira 2 (5.25") Best.-Nr. RPC 7 DM 24.90

Art + Film Director (Anwenderpr.) Best.-Nr. RST 18

hat. Auch mit der Software gibt es kelne Probleme (EP-SON oder IBM). Das Drucken Fhene sowie

aus der DOS-

aus BASIC funktioniert bestens. Spezielle Grafikdruckprogramme die für den 1029 geschrieben sind können natürlich nicht laufen, da der K 6313 euf seinem Eprom nicht den ATARI XE-Zeichen- und Befehlssatz stehen

Setzen der DIL-Schelter für CEN-TRONICS (EPSON) K 6313

01110010101111 00100010111011

Ich hebe Ihnen das geschrieben, weil ich meine, deß andere Atarianer aus den neuen Bundesländern auch DDR-Drucker an Ihren ATARI enschließen möchten und die Anschlußbedingungen nicht so genau kennen. Zum Anderen sollte men auch ein paar Worte über Dinge sagen die Freude bereiten. Wenn Sie möchten. können Sie diesen Beitrag für die Kommunikationsecke verwenden.

Mit freundlichen Grüßen

Gerd Gleß

### Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema das Sie brennend interessiert.

Schrelben Sle uns einfachl Power per Post, Postfach 1640,

75006 Bretten

### **Neues Thema**

Was kann man gegen die failenden Mitaliedszehlen und die steigenden Kosten des ATARI magazins tun? Wie könnte die Zukunft für die 8-Bit-Atari's eussehen?

DM 59.00

### Kommunikationsecke

#### Thema: Kriegsspiele

Dem Leserbrief von Rainer Caspary Im letzten ATARImagazin kann ich nur voll und ganz zustimmen.

Es war einmal nötig, deß jernand das autzeigt, was eigentlich in allen vuns vorgeht, daß wir die Augen und unser Gewissen vor dem Schleichten in der Welt verschließen, es sogar noch paradoxieren indem wir der Seche positive Seiten ebgewinnen und deraus ein Spiel machen.

Ich will mich nicht als Morelapostel derstellen, ich selbet spiele auch gerne eine Runde River Raid usw., doch euch bei mir ist die Grenze des guten Geschmacks eindeufig überschritten, wenn man, und sei es nur auf taktischer Ebene, Kriegsszenen vom Russlandkessel oder vom Wüstenkampf nachspielt.

Ich will genauso wie Rainer den Programmieren nicht unbedingt böse Absichten unterstellen, doch die Gefahr liegt bel solchen Spielen euf der Hand: Man schlight in die Rolle eines Generels, der hier oder da mal eben ein paar Divisionen als Kanonenfutter verbraten kann ohne des Leid im Fodeffeld verstehen zu kfonstehen zu

Zu sehr ist meine Familie in die Kriegaleiden verwickelt gewessen, alls daß cit solchen Spielen ingenderwas abgewinnen kann. Auch das Argument, das dit von Fans dieses Genres angebracht wird, die gehe nicht in um die Takilik, lasse ich nicht ganz gelen, denn wenn es NICHT um den Krieg geht, warum denn richt einen anderen taktischen Hintergrund? Daß sich die Werte in unseiner Gesellsauben zu werden den verstellt und den Verte der verstellt und der Verte der verstellt und der Verte der verstellt verstel

Hier sollten die Softwareproduzenten und Verkäufer ansetzen und solche Spiele boykottieren. Ich habe mit Erleichterung festgestellt, daß bei PPP diese Spiele nicht erhältlich sind. Frederik Holst

täglich immer deutlicher.

### ST-Nein

Ich finde, man sollte das Aleri-Magazin, das eigentlich nur für den XL/XE gedacht ist, nicht mit ST Berichten vollstopfen, man hatt ja schon ein Beispiel was dann passiert. Sonderaktionen wie z.B. der Sommerschlußverkauf ST-GAMES ist ja voll in Ordnung, aber es sollte auch dabei bleiben. zumindest sciance der ST

nicht euch noch eusgestorben ist. Dann könnte man ja nochmal darüber reden, eber es sollte euf keinen Fall so sein, daß der ST mehr Selten bekommt als der XLVXE. Man könnte aber auch ein eigenes Megazin, speziell für den ST, herausbringen, dafür mößte aber die Anfrage groß genug sein, deshalb sollte man vorher eine Umfrage stenden.

Zum Thema Kriegsspiel. Es lat je jedes "Bellerspiel" ent Kriegsspiel. Lich finds, man soltre aber geneu differenzisten, do es brutal dargestells soltre de de de de de geneu differenzisten, do es brutal dargestells. Sortres de de de de gegen eine bestimmte Menschengruppe geht. Lemminge gehören doch such in diese Kategorie, schießlich begehen diese soger Selbstmord. Und keiner wird jemals auf die dee kommen dieses Sejel zu verbeiten.

Fazit: Kriegsspiele je, aber mit genau abgestimmten Grenzen, wenn das auch manchmal das Programm verschlechtert.

Markus Dengel

### Reflektionen

Thomas Teumer 24.10.93

Sehr geehrter Herr Rätz, ich freue mich, daß es mir gelungen

lst, mit meiner "wüsten Entscheidung" entsprechend Staub aufgewitbeit zu heben. Ich muß bezüglich der Ausführung meines Textes belsteuern, daß das Maruskript in aller Eile nach Feierabend heruntergehackt wurde, in der Hoffrung, daß es vor dem Satz zur Korrektur gegeben werden würder.

Was nun der Autor in seiner Derstellung meiner Person übersehen hat ist mein Alter. Mit fast 32 Jehren wer es mir auch schen vor der Reprotage z. 2DF über den "Kriegsschrott" in der lyrischen Wüste bekannt, daß dort noch etliche Atläasten liegen, ebenso wie in Kambodscha, Vietnam und z.T. noch eut inseh im Pazifik!

In meinem schon fortgeschrittenen Alter ist mir auch bekannt, daß ein Krieg kein Abenteuerspielplatz für große Jungs ist.

### Achtung: Gutschein für TAAM 2 bitte einlösen

Alle User, die uns die zweite Diskette von TAAM und 4,- DM in Briefmarken geschickt haben, erhielten von uns einen speziellen Gutschein in Höhe von DM 4 -



Diesen hätten Sie für den zweiten Teil von TAAM einsetzen können. Aber der Autor ist im Moment bei der Bundeswehr und hat wenig Möglichkeiten sich intensiv mit dem zweiten Teil zu beschäftigen. Vielmehr versucht er ein bereits angefangenes Projekt fertigzustellen.

Da wir Sie nicht länger warten lassen wollen, können Sie diesen Gutschein bel jeder beliebigen Bestellung verwenden. Ich hoffe dieses Angebot ist auch in Ihrem Sinne.

## Kriegsspiele - Kommunikationsecke

Den Enthusiasmus mir die Nächte am Computer um die Ohren zu schlagen, mich mit Laufzeit optimierten Programmen zu beschäftigen oder einfach nur die Welt mit hacken zu beglücken sind bei mir vorbei. Heute schlage Ich mir die Nächte mit schönen Frauen um die Ohren - was auch sehr anregend sein kannl

Der Autor stellte auch die Behauptung auf, daß West Berlin bis zur Wiedervereinigung entmilitarisiert gewesen sei. Diese Aussage kann ich insofern nur als "Latrinenparole" bezeichen, da stets Streitkräfte der Siegermächte des 2. Weltkriegs dort stationiert waren (Berlin Brigade) -

oder waren das keine Soldaten? Wenn der Autor anmeckert, daß die Stadt Kortrijk falsch geschrieben wurde, so hat er voll recht, nur hat er dabei übersehen das die Spo-

stattgefunden hat! Doch nun zum Wesentlichen.

Die Ausführungen die ich gemacht habe zielen nicht darauf hinaus wie man am besten einen Krieg gewinnt. Hier wurde nichts anderes an einem praktischen Beispiel dargestellt, was man Im Fach Betriebswirtschaft das Maximalprinzip nennt - aus den vorhandenen Mitteln den maximalen Nutzon zighani

Ich weiß, diese Aussage wirkt etwas sehr weit hergeholt, doch ebenso aut hâtte ich die Lösung zu "Oil Imperium" oder "Karriere" liefem können, nur wer hätte daran schon interesse?

Es gibt an amerikanischen Wirtschaftsschulen ein Programm, welches den Erfolg einer fiktiven Firma unter Berücksichtigung aller Faktoren simuliert. Die Markt- und Ertragssituation von Jahrzehnten wird in einigen Stunden dargestelit, das Ziel ist zu gewinnen - was sonst. Stimmt bereits der Ansatz nicht, geht man in Konkurst

Nun werden wieder einige sagen "Krieg ist etwas völlig anderes", ich sage ja und nein. Ein General Ist nichts anderes als ein Manager, der die richtigen Entscheidungen zu treffen hat. Das beste Beispiel für eine klare, strategische Fehlentscheidung Ist die derzeitige Wohnraumsituation in Deutschlandi

In der Simulation "Decision in the Dessert" hat man nur sehr begrenzte Resourcen an Material Retriebsstoffen und "Arbeitskräf-

ten", die einem Aufgehot in his zu fünffacher Überlegenheit gegenüberstehen. Dieser sehr derbe Vergleich

kann mit zwel Aussagen untermauert werden a. Elne Waffe ist nur so gut. wie der Mann der sie bedient.

das Equivalent aus dem zivilen Bereich dazu ist renschlacht 1302 und nicht 1417 b. Das größte Kapital einer

Firms sind thre Mitarheiter

Die Grundaussage Ist sich völlig identisch! Ich habe dies in meinen Aus-

führungen auch angedeutet. iedoch scheint der Autor in seiner Bomiertheit dies nicht begriffen zu haben! An dieser Stelle darf ich ihm ledoch versichern, daß das Leben nicht nur aus Schule, Abi und Uni bestehtl

Enden möchte ich mit einem Hinweis. der mich in meine Kindheit zurückbringt, Schon damals (60er Jahre) gab es riesige Diskusionen über das Thema Kriegsspielzeug und Gewalt im Fernsehen. Zu dieser Zeit waren die Zeichentrickserien "Schweinchen Dick" und "Der rosarote Panther" sehr helieht

Doch selbst über solche harmlose Situationskomik in Zeichentrickfilmen konnten einige Superwichtige ihre akademische, weltfremde Meinung nicht für sich behalten.

Mit freundlichen Grüßen

PS: Bel der Bundeswehr habe ich übrigens nicht gedient - der Dank des Vaterlandes war nämlich stets sehr bescheiden ein paar Orden (Materialwert pro Stück etwa 5 .-- DM) und eine kleine, bescheldene Rente. Wer Krieg führen will, sollte ihn auch bezahlen können und nicht auf dem Rücken kleiner Leute austragen - denn WAR IS BUSYNESS - mehr nichtl



Um nicht weitere Stürme der Entrüstung auszulösen, erklärt sich der Satz wie folgt:

tm Krieg gibt es 4 Gruppen:

1 Die Anschaffer - Politiker Generale. Idole

2. Die Ausbader - die armen Schwelne, die an der Front ihren Kopf

3. Die Unbeteiligten - die Zivilbevölkerung die zumelst zwischen die Fronten gerät und darunter am meisten zu leiden hat - siehe Vietnam, Mittelamerika

4. Die Absahner - Korrupte Politiker. Waffenschmudler usw. Gruppe 4 beeinflußt Gruppe 1 -

Gruppe 1 setzt Gruppe 2 unter Druck. welche an Gruppe 3 auch Ihren Frust ausläßt

### AM - Kommunikationsecke

### Hauptversammlung

Hallo liebe Leser, diesmal möchte ich Fuch von der Jahreshauntversammlung des ABBUC e.V. berichten, Diese fand am 16 10 93 von 11-18 Uhr im Bürgerhaus Süd in Herten statt und war nach meiner Meinung schon eine etwas längere Anfahrt Wert.

Als Ich um 10.20 Uhr in Herten eintral, herrschte bereits reger Betrieb. Die Aussteller waren dabei, ihre Stände aufzubauen und ich machte eine erste Runde durch die Räume. Die ganze Veranstaltung war recht out organisiert und es standen auch jede Menge Parkplätze zur Verfügung. Einen Haken hatte die Sache dann aber doch. Durch einen Fehier Seitens der Betreiber, war das Bürgerhaus doppelt vermietet worden.

So mußten die Computer in die obere Etage weichen, während sich unten im Saal allerlei Federvieh und Kleintiere tummelten. Dieses Mißgeschick machte mir aber nichts aus, ganz Im Gegenteil. Alle Aussteller bekamen auf diese Weise ein Finzelzimmer und die Computer dudelten nicht so wild durcheinander. Um kurz nach eif wurden alle in den Versammiungssaal gerufen und die Versammlung begann. Der Abbuc legte seinen noch recht auten Geschäftsbericht vor. und es wurden alle Aktivitäten der Regionaigruppen angesprochen.

Ich will hier nicht welter in Blanzen verschwinden, und deshalb sage ich nur noch, daß die Mitgliederzahi des ABBUC von 1992-1993 um fast 100 auf 724 gesunken ist. Das ist zwar noch eine ganze Menge, aber doch schon ein deutlicher Rückgang. Die Versammlung schloß um ca. 1 Uhr und dann gings auf die Ausstellung Mit von der Partie waren: Der AMC. ANG-Software. Die Top Crew. KE-Soft, Klaus Peters, Powersoft, Friday Software und zahlreiche Regionalgruppen. Natürlich hatte auch der Abbuc einen großen Stand aufgebaut und dieser war auch am meisten umlagert, da hier tolle Software wie

ramscht wurde.

Natürlich habe ich mir auch das ein oder andere Programm einverleibt. Der ABBUC hatte sich vorbehalten. als einziger PD's anbieten zu dürfen und hatte natürlich die ganzen ca. 370 PD-Disketten parat liegen.

Viel zu sehen gab es auch bei den Regionalgruppen. Da gab es die Würzburger Atarl-Front mit dem MD8-Files Player Fampy, mit dem der Atari PC-Musiken spielen kann, einen neuen Selfmade 260XLZ mit tollen Leistungsdaten aber noch kleinen Fehlern, da das Teil öfters abstürzte, und violes mehr zu hestaunen

deren Qualităt so gut war, daß ich glaubte vor einem PC zu stehen Auch arblickte ich einen XI in einem PC-Gehäuse. In welches einfach alles eingebaut war. was das Herz höher schlagen läßt.

Die Liste an tollen Sachen ließe sich noch erheblich in die Länge ziehen, aber ich will hier nur noch auf die Computerausstellung eingehen. In der es eine

Menge Raritäten aus der Frühzeit der Atari-Computer zu sehen gab. Die Händler hatten natürlich auch

iede Menge anzubieten. Das Top-Mag hatte alle Polen Games im Genäck und hier erlebte ich eine tolie Überraschung: Wer einen Original Top-Mag Kugelschreiber hatte, konnte diesen gegen ein Polen-Spiel selner Wahl eintauschen. Zum Glück hatte ich meinen mit und schon kurz darauf freute ich mich über den Nachfolger von Mirax Force, the last Guardian.

Bei ANG gab es jede Menge Module zu Spottpreisen von 5,- bis 20,- DM und Trackbälle für 17.50.- DM.

etwa Print-Star oder Pyramidos ver- KE-Soft veranstaltete auch In diesem Jahr eine Tombola bei der es tolle Preise zu Gewinnen gab und Klaus Peters stellte den Prototyp einer neuen XF551 Speedy vor. Der AMC zeigte die neuen Stereoblaster und alle Versionen des Port-Stecksystems. Außerdem gab es einen Berg an Software zum Sonderpreis.

> Ich hatte auch ein interessantes Gespräch mit Armin Stürmer über die Zukunft der AMC-Soft und erfuhr, daß der AMC und KE-Soft in Zukunft zusammen an der AMC-Soft arbeiten. Der Zwist zwischen den beiden scheint also beigelegt und die AMC-Soft gerettet zu sein, ich bin ja mai auf die neueste Ausgabe der Soft

Toll fand ich ein paar Animationen, gespannt,



Um ca. 17.30 Uhr wurde mir die Sache langsam langweilig und ich fuhr mit einem Haufen billig eingekaufter Software und guter Laune wieder nach Hause, Ich kann nur sagen, wer nicht da war hat sicher etwas sehr wichtiges verpaßt.

Leider war die JVH nur recht mäßig besucht, mehr als 150 waren es bestimmt nicht. Naia, vielleicht kommen im nächsten Jahr mehr Atarianer. Ich bin in iedem Fall wieder dabeil

Sascha Röber

# 

#### Nostalgische, 4-farbige Biechpiakate aus Amerika !!!

Die Plakate wurden neu gedruckt, die Größe und Bestellnummer finden Sie unter iedem Bild



M VAI VII AUDINOI.

30°41cm - Best.-Nr. FG 2 DM 59 -



Best Nr EG 3 DM 50



states and and and another and and another and and another another and another another



28,5\*44cm - Best.-Nr. FG 6 DM

41,3\*28cm - Best.-Nr. FG 3 DM 59,-

### Historische Wertpapiere

Historische Wertpapiere sind ein interessantes Sammelgebiet. Sie sind dekorativ und durch ihre Nurmerierung ist Jedes Exemplar ein Unikat. Um ihnen dieses Gebiet einmal näher zu bringen, bieten wir Ihnen hier die Aktie der Firma "The Great Altentic & Pacific Tage Company" on



The Great Atlantic & Pacific Company Maße: 30,4 \* 20,4 cm

Farbe: blau Best.-Nr. FG 7

Kennenlempreis DM 6,-

Beachten Sie auch unser Weihnachtsangebot auf der Seite Zie Falls Sie zu den angebotenen Games aus Polen keine PD's woilen, können Sie wahlweise auch historische Wertpapiere nehmen. Wir liefem Ihnen dann zu jedem Game eine andere Aktie.

# Kommunikationsecke

#### Internet online

Heuta dreht es sich um:

- Shitter im neuen Gewandt
- Bildschirmschoner
- ATARI Jaquar

space.

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

From: talmaga@mantor.cc.purdue edu (Mika Clammons)

Subject: sort of inventing a naw 8-bit...

I was just thinking, has anyone aver tried to put, say, a 130xa into the casa of an Apple IIe computer ??? What I was thinking was, If I was abla to do that then I could put a Multi I/O. a hard drive and a lot of the upgrades because there would be plenty of

Just as a little project, wouldn't it be 'nice' (for a lack of a better word) to redesign the atari so that we could fit everything we wanted and also make it look good? You could always throw In a B-time 8 cart internally so that you don't have to worry about carts hang out. Add in the expansion me-

mory, video upgrades, etc. There are so many things that could be done. Has anyone tried to do anything of

this sort? Just a few thoughts...

Miko

From: cb541@cleveland.Freenet.Edu (James R. Gilbert)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Re: sort of Inventing a new 8-bit...

Mike suggests putting a 130xe, mio, r-time8 in a Apple IIa case. Somebody fairly famous with AC, one of the contributors, has his 8-bit in a matal IBM clone case with a transkey IBM

keyboard. It must look like an IBM Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

until he boots it up.

From: Imurdock@austin.onu.edu

(Lance Murdock) Subject: Re: Battery powered Atari

Michael Winters (winters@access.dlgex.nat) wrote:

I remember a while back that someons mantioned that it would be neat to hook a battery up to an Atari. I discussed this with my roomate and he said it would actually be relatively inexpensive, but it would take some electronics knowledga.... Has anyone ever done this? I have thought about that exact sama

thing all summer. I also believe that it would be fairly inexpensive. Powering the CPU is simple. Powering the disk drives is another matter, however, Here is my idea, I want to make a portable 8-bit that will fit into a briefcase or similar I believe that an Invartar will be needed to power the disk drive sinca its current power supply is AC (somebody please correct me if I am wrong). The only reason that I can think of the Disk Drive using AC would be for timing purposes. I have never really studied a schamatic or anything though.

A powar inverter is becoming fairly common, and the plans could probably be easily obtained. Powaring the CPU could be done with a high powar 6-voit battary connected to a 7805 voltage regulator. I am pratty sura tha DD requires 9V AC so a 12 volt battary would be recommended there. I think it would be a very Interesting project and have even dona some planning on the construction of a battary that will occupy the entire surface of the inside of a briefcase, yet still be light enough to carry. Ideas abound in my head. I would really like to have an 8-bit that I could take with me (wouldn't it be great?).



### Zahlenrätsel





### **INTERNET - Kommunikationsecke**

BTW: The only problem I haven't >BTW: The only problem I haven't conquered is connecting a LCD screen to it. Any ideas?

Lance "Ate bit" Murodck

chard.b.dell)

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit Subject: Re: Battery powered Atari

>A power Inverter is becoming fairly common, and the plans could probably be

Probably not necessary, see disk drive reference below. A 7805 regulator has a minimum drop across it of around 2 volts, and so would require an input voltage of more than 7 volts for 5 volts output. There is a low drop out voltage device, the LM2940CT-5.0 which would be suitable for a 6 volts hattery. I believe the minimum drop across it is 7 volts.

>requires 9V AC so a 12 volt hattery would be recommended there. I think

The 9 volts AC for the disk drive is just for simplicity. The disk drive requires +12 volts DC and +5 volts. DC, and the rectifiers and such are internal to the drive case. The supply components could have been put in the transformer case, but weren't

I have not opened a drive case as yet (dern curiosity, maybe I'll open one tonight and look Inside) but if they uses a straightforward fullwave bridge rectifier, and then regulate the +12 and +5 from the same filter caps, the whole drive could be run from a 12 volt battery with replacement of the approriate regulator with a low drop out version (I think the LM2940-12). Somewhat greater efficiency could be drived if both a 6 volt battery and a 12 volt battery are being supplied by splitting the regulators in the disk drive, providing low drop out regulators for both, and driving the diskm drive 5 volt regulator from the 6 volt battery.

conquered is connecting a LCD screen to it. Any ideas?

A protable TV with LCD display? From: rdeli@cbnewsf.cb.att.com (ri---Richard Dell

From: NOLRAM@delphi.com Newsgroups: comp.sys.atari.8bit

Subject: Screen change

delphi coms

When one doesn't touch the keyboard for a couple of minutes(on the 8-bit) the screen changes colors. How can I access this and make it stop, or tell me when it's about o happen so I

can put up a screen saver of my own. From: Bill Marcum < BMARCUM @

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit Subject: Re: Screen change

Memory location 77 is the "attract mode" counter. It's set to zero when you press a key, and it Increments every four seconds until it reaches 127. If your program does a POKE 77.0 now and then, the color change won't happen.

Bill Marcum bmarcum@delphl.com From: galileo@bsu-cs.bsu.edu ( )

Newsgroups: comp.sys.atari.8bit Subject: Re: Screen change

This built in screen saver is known as the Attract mode, and is accessable through POKEing location 77. Now. quoting the book "Your Atari Computer: a guide to ATARI 400/800 perso-

nal computers"(lon poole)...

"Setting this location to 0 disables attract mode on the display screen. This happens automatically whenever a key on the keyboard is pressed. Setting this location to 254 enables attract mode. This happens automatically after nine minutes without a key

Okay, an example would be...

being pressed."

POKE 77.0 in BASIC. I hope that this is useful for you. Eric W. Wallin

#### JAGUAR

Und hier ein kurzer Mitschnitt der Einführungsworte zur Online-Konferenz Im Genie Netz mit Bob Brodie (ATARI Communications Manager) am Abend nach der offiziellen Präsentation des Jaguars am 4.11.93 in New York:

BOB-BRODIE> Welcome one and all!! We have just returned from the jungiell Atari has just rolled out the 64-bit home entertainment system to a standing room only audience on the 48th floor of the Time-Life Building in New York City. We are coming to you live from the Paramount Hotel on 46th St in Manhattan

What we have witnessed tonight is a new era for Atari Corporation. The introduction and announcement of release of the Jaquar, a 64-Bit home entertainment machine. On hand at the press conference were lack Tramiel, sons Sam, Leonard and Garry myself, Blll Rehbock, James Grunke, and many other staff members from Sunnyvale.

Major press agencies such as CBS. NBC, ABC, CNN and local reporters from the New York Times, Wall Street Journal, entertainment and Atarl media were in attendance at the event. Heard from nearly ALL of the attendees were WOW and shouts of excitement from the presentation hosted by Sam Tramiet

Guests were greeted by three male and female jet black leather and vinyl costumed laguar cats. Tropical foliage, flowering bamboo, moist fog, blue and green tinted pin spots and animal cries, deep from within the heart of the lungle.

inside the concept changed dramatically, encircling the entire event were Atari Jaguar and Lynx kiosks accented with blue neon rods, ice blue pin spots and more tropical follage. Positioned in two corners of the room were wire cages with the laquarcostumed dancers.

### Messebericht - "All Micro Show"

Sam gave e presentation, eccompanied by video displays of the Jaguar TV commercial, end sales videos for the retail stores. There was no expense spared to convey the messages to the ettendees that Atari is serious about marketing the Jaguar. No less than 12 screens positioned throughout the room carried the video, as well as Jaguer game play.

10 Jaguar klosks were stationed throughout he room, each showing e different video game title. John Skruch and other employees were also prowing the crowd with preproduction EPROM carts in hand, ready to show the visitors the future of Jaguar gaming.

Atari announced the signing of a number of new developers of the Jaguer tonight, including Virgin, Interplay, Microprose, UBI Soft, Gremlins Graphics, Millentum, end Accolade, Accolade will bring Bobsy, Jack Nickleus Gold, Al Michaels Announces Hard Bell, Brett Hull Hockey, and Charles Barkley Basketball to the Jaguer.

Atari Games (Anm. d. Red: ATARI Games ist die Firme die Maschinen für Spielhallen herstellt) announced that they will be using the Jeguer es a board for their arcade games.



von Harald Schönfeld

Alljährlich findet in Stafford die 'All

Micro Show statt, auf der neben alleriei Elektronik- und Computeranbieter, auch immer eine stettliche Anzahl von 8 bit Händlern vertreten sind. Die AMS Ist wohl der wichtigste Treffpunkt der 8 Bit User in Großbritannien.

Seit atwa einem Jahr werden diverse PPP Produkte von Dean Garraghty Software in Englend vertrieben. Um vor eilem die anspruchsvollen Pakete wie SAM und OUICK besser vorstellen zu können, hat mich Deen euf die Show eingeladen, um die Software zu demonstrieren.

#### 12.11

Ankunft in Doncaster. Zum ersten Mal bekomme ich Deen zu Gesicht, den ich ja sonst nur von der Email her kenne. Nach einem freudigen 'Hi' jeder ist happy daß die Relse ohne Probleme von statten gegangen ist fahren wir zum DGS 'Hauptquartier'.

In Dean's Wohnung kleben wir noch schnell die neuen Lables - die ich mitgebracht habe - für das neue Spiel 'Bormbi' euf die Disketten euf, die euf der Show verkauft werden sollen. Schließlich gehen wir denn zum x-ten Mal die Checkliste für die Show durch.

### 13.11

Wahl Aufstehen um 4:30
Uhr, denn Stafford ist etwa zwei Stunden von
Doncaster entfernt.
Schließlich kommt Richard Gore - Progremmierer des neuen Ught
Gun Spiels 'Alwei Blast'
und Hersteller der steckbarez 25Kfß Speichererweiterung - mit dem
Transporter m. Drei Computer, drei

Transporter en. Drei Computer, drei me von britist Monitore, hunderte von Disks und chen werden.

Magazinen werden verladen und schließlich geht's Im typischen, englischen Regen los nach Stafford.

Schließlich ist alles aufgebaut und um 10 Uhr kommen dann die Messen. Je, nech einem etwas schwechen Start füllt eich die Halle gegen Mittag dann wirklich ensehnlich, und am Abend haben sich denn einige hundert 8 Bit User unseren - und die anderen Stände - angesehen.

DGS war früher vor allem für das bligi-Studic (eine Software mit der man Samples euf der Tastatur der 8 Bitter abspielen kannt), für die News-Disk und für die riesige PD Sammlung bekannt. Inzwischen wurde das Programm aber sterk erwelhert (eben euch um QUICK, SAM und einige meiner Spielch

Außerdern war neu eut dieser Messe 'Alien Blast' zu haben ein Space Invader ähnliches Spiel für das XE Light Gun, das es in Englend mit der superchicen XE Spielekonsole zu kaufen gab.

Außerdem ist die YORKY - eine voll steckbare 256KB Erweiterung für den 800XL neu zu heben. Zusätzlich wird der Demo-Maker vorgestellt. Einiges davon wird wohl euch bald hier bei PPP zu haben sein.

Wie sich heraustellt, ist das Interesse en QUICK äußerst groß und die Verkäufe gehen besser els erhofft. Die Entwickler von 'Gralin' bieten eine Erweiterung an, wo ein zweiter Pokey in den 8 Bitter eingebaut wird, und so echte Stereoeffekte möglich werden.

Neben einigen Spielepetchen zum Nutzen dieser Platine wird von Grelin euch eine Library für QUICK entwickeit werden, mit der man die Stereofähigkeiten ausnützen kann.

Auch SAM - bisher in England nicht so bekannt - gibt hier seinen großen Einstand. Und der Reaktion nach zu urteilen, wird es wohl nicht lange dauern, bis hier erste Zusatzprogramme von britischen Entwicklern auftauchen werden.



beiden PD-Kopier-Stationen

### Messebericht - "All Micro Show"

Auch viele andere Hersteller waren programme zu SAM und vertreten: Tiger Development konnte einige neue Spiele zeigen. Gralin konnte mir endlich mal präsentierte unter anderem die Pokey das ganze Lieferpro-Erweiterung, Derek Fern bestach durch Softwere-Preise der Dumoing- schmackhaft machen. Art sehr zur Freude einiger Käufer. DGS freute sich derüber, daß Derek auch Light-Guns verkaufte...

OUICK vorführen und er gramm von DGS

### 15.11

Zurück nach Deutschland - was fast schiefgegangen wăre, da die

British Rail ihrem schlechten Ruf wieder met voll gerecht wurde. Mit mehr als 45 Minuten Verspä-

tung kam der IC endlich in London an gerade rechtzeitig, um 5 Minuten vor Abflug den Flieger zu erwischen. Time for panicing' wie Dean gesagt hätte



Blld 3: Dean vor seinem 8 Bit Schreibtisch, mit einer Happy-Floppy, einer Double-Floppy, einem Ramit-Turbo Tape (10 fache Ladegeschwindigkelt!), einer 850 RS232/Centronics Box, dem Modem und der Yorky.





Blld 2: Links Richard Gore. Program mierer von Alien Blast, in der Mitte Mark Keates (auch Programmierer) am Stand von DGS

Auch diverse Clubs und das Mega Meg waren mit Ständen vertreten. Ein echtes Dorado für die 8 Bitter also.

Der einizige Nachteil ist, deß die Halle trotz oder wegen einer schlechten Heizung - den ganzen Tag über eiskalt war Überheunt hat des schlechte Wetter wohl menchen vom Besuch der Messe abgeheiten, denn es waren weniger Besucher els letztes Jehr zu verzeichnen

Am Abend dann ging's wieder zurück nach Doncaster, allerdings gab auf dem Heimweg eines unserer Autos den Geist (vorübergehend) auf. Als Folge durften sich dann ein paar Leute in den Transporter reinquetschen. Aber Dean hat wie immer vorgesorgt: Notkissen waren an Bordl

### 14 11

An diesem Tag hieß es vor ellem Ausspanneni Nebenbei konnte Ich Dean einige ihm unbekannte Zusatz-





### XL goes PC

Nachdem WinWord mlr diesen Text nun echan zweimal zerechnesen hat bin ich dementsprechend sauer. Mein Tip: Installiert niemals und nimmer Windoof auf eurem PCI (Soviel zu Thema PC-Tips im ATARImagazin...)

Ich möchte mich heute mit der Bildübertregung vom 62 Sektoren-Format in das HSI-Raw-Format befassen, das von dem PC-Programm "Image Alchemy" verwendet wird Außerdem habe ich eine verbesserte RAWG ET-Library entwickelt.

### Die Libraries Als Listing findet man zwei Standard-

Libraries: RAWPUT.L und RAW-Mit RAWPUT(ka- und Hi-Byte vertauscht werden. Bei nal x1 v1 x2 v2) kenn man einen Bildausschnitt im RAW-Format abspeichern. Dabei wird die Grafikstufe automatisch erkannt. Möglich ist dies für die Grafikstufen 8 9 und 15

Mit der Routine RAWGFT(kanal) kann man ein Bild im RAW-Format laden. Hier muß jedoch schon vorher die richtige Grafikstufe gesetzt sein. Beide Routinen setzen einen bereits geöffneten I/O-Kanal vorraus. Dieser

### wird über den Parameter kanal iden-Das HSI RAW Format

Das HSI-RAW-Format besteht aus einem 32 Byte langen Header, der

tifiziert

#### Paletteninfo und dem Bilddatenblock Der Header

Im Header findet man Informationen über Höhe Breite Zahl der Farben etc. Die Bedeutung der einzelnen Bytes entnimmt man der folgenden

### Die Quick-Ecke

### mit Florian Baumann und Rainer Caspary

Tabelle: Bytes Name Bedeutung

1.8 HEAD Identifikationsbytes. VER Versionsnummer 9.10 HOE Höhe in Pixels

11, 12 BRE Breite in Pixeis 13 14 PAI Zahl der Paletteneinträge (Farben)

15. 18 HDP Horizontale Auflösung in dpi 17, 18 VDP Vertikaje Auflösung in dpi

19 20 GAM Gamme 21 - 32 Unbenutzt

Problem iedoch reduzieren

Ein Problem taucht bei der Bearbeitung noch auf. Sämtliche Integer-Werte sind in der auf dem XL höchst unliblichen Big Endian Notation aufgeführt. Um diese Werte mit Quick beerbeiten zu können, müssen Low genauer Betrachtung kann man das

Zuerst einmal die Information über die Palette. Es gibt nur drei Werte, die in dieser Variablen von Bedeutung sind: 2, 4 oder 18, allesamt im Bereich BYTE. Es reicht also aus, wenn wir lediglich das Hi-Byte von PAL betrachten.

HDP. VDP und GAM interessieren uns gar nicht, es handelt sich hierbei um Informationen, die auf dem PC für die Weiterverarbeitung von gescannten Files von Bedeutung sind. Bei der Übertragung vom XL auf PC und vice versa sind sie iedoch redundant. Aus diesem Grund sind die Werte hier immer konstant 0.

Bleiben HOE und BRE. Diese werden bei RAWPUT aus den Informationen für den abzuspeichernden Bildausschnitt ermittelt. Da es sich hier um elementare Arithmetikbefehle handelt. wurden diese Berechnungen einfach

in Assembler codiert. Bei RAWGET werden jeweils HI- und Low-Byte über Registeroperationen vertauscht. Dies sind jedoch die einzigen Stellen in den Listings, bei denen ich zu Assembler gegriffen habe. Entsprechende Quick-Routinen wären nicht nur höchst unelegant, sondern auch ziemlich ineffizient gewesen.

#### Die Palette

Auf dem XL wird eine Farbe aus seinem Grauanteil und seinem Farbwert zusammengesetzt. Bel 16 Graustufen und 16 Ferbwerten erhält men so 256 verschiedene Farben. Auf dem PC ist dieses Verfahren höchst unüblich. Die Farben werden dort aus ihren ieweiligen RGB-Farbantellen, wie es in der Femsehtechnik auch ühlich ist, zusammengemischt, Jeder Paletteneintrag belegt deshalb 3 Bytes, die Länge der Palette ist 3°PAL.

#### Die Bilddaten Die Bilddaten sind Pixelweise abge-

speichert. Ein Byte entspricht einem Pixel, der Wert des Bytes entspricht seiner Farbe. Zum Laden reichen also genz normele PLOT-, zum Speichern LOCATE-Befeble eus.

### Grundlagen:

Konvertieren, aber richtig Bevor man Bilder auf den XL überträgt. soilte man sich ein naar Gedanken

machen, um möglichst gute Resultate zu erzielen. In der Regel macht es sich besser, wenn man ein Bild in möglichst vielen Farben darsteilt Damit kann man leicht über eine niedrige Auflösung hinwegtäuschen. Es empfiehlt sich also, mit Grafikstufe 9 zu arbeiten. Lediglich für CGA-Grafiken oder B/ W-Scans sind die Grafikstufen 8 oder 15 zu empfehlen.

Um ein Bild auf dem XI darstellen zu können, muß man es also erst einmai herunterskalieren und die Zahi der Farben reduzieren. Mit den Schaltern

### ATARI magazin - rund um Quick - ATARI magazin

-Xb und -Yb kann man Breite und Höhe des Bildes angeben, mit dem Schalter -c übergibt man die Zahl der Farben mit -b wird ein Bild erzeugt. das nur Schwarz/Weiß-Farben enthāt. Ein Belsoiel:

alchemy -b -c16 -Xb80 -Yb192 -r pic.olf konvertiert das GIF-Bild "pic.gif" Ins RAW-Format mit den Ausmaßen 80x192 euf 16 Farben, also genau die Auflösung, die für Graphics 9 benötigt wird.

Nun kann es aber sein, deß das Ursprungsbild nicht im Verhältnis 5:8 (Bildschirmdarstellung in Grafikstufe 8. 9 und 15), sondern z.B. 3:2 vorliegt. Soiche Bilder sehen dann meist sehr geguetscht aus. Also sollte man zuerst nechprüfen, welches Ausmeß das Bild het. Dies geht mit dem Schalter -x Man erhält dann z.B. eine Information wie:

File Name:

test.bmp Width x Height: 590 x 400

Number of Colours: 18 Mit einem simplen 3-Satz kann man

nun die Auflösung für des resultierende RAW-Bild berechnen: 
$$\frac{400}{590} = \frac{y}{x} \Leftrightarrow y = x \cdot \frac{400}{590} \Leftrightarrow x = y \cdot \frac{590}{400}$$

Dabei sind x=320 oder v=192 zu setzen, je nachdem, nach was man nun auflösen will. Man sollte iedoch das Bild so skalieren, daß es nicht in x- oder v-Richtung die Bildgrenzen überschreitet. In diesem Beispiel würde man die Gleichung nach v auflösen und erhielte für den x-Wert 238.2. abgerundet 238.

Demit ist es noch nicht getan. Das Bild muß nun noch in x-Achse entsprechend gestaucht werden. Schlie 8lich ist ein Pixel in Grafikstufe 9 so breit, wie 4 Pixels in Grefikstufe 81 Also muß der X-Wert noch einmal durch 4 geteilt werden. Man erhält 70.8. eufoerundet 71 Pixels. Um das Bild nun zu konvertieren, gibt man

auf der DOS-Fhene ein:

alchemy -b -Xb71 -Yb192 -r pic.gif Den Schalter -c können wir uns sparen da das Bild nur 16 Farben besitzt.

Der umgekehrte Weg, vom XL auf den PC ist da schon um einiges einfecher. Die Übertragung ist in der Regel euch nur sinnvoll, wenn man Bilder auf dem PC mit einem anderen Programm wie z.B. einer Textverarbeitung oder einem Publisher weiterbearbeiten will. Dazu beläßt men es am besten in dem vorliegenden Format

Alles was man noch zu tun hat ist, das Verhältnis der Bildbreite zur Darstellung zu ändern. Dies betrifft auch nur Graphics 9 und 15 Bilder, Mit dem Schalter -x läßt man sich wieder die Informationen über das Bild ausgeben.

File Name: transfer.raw Width x Height: 80 x 192

Number of Colours: 18 Rei einem Graphics 9 Bild nimmt

man den x-Wert \*4, bei Graphics 15 \*2 De bei Graphics 8 das Verhältnis schon stimmt, kann men diese Bilder so belassen:

elchemy -Xb320 -g transfer.raw Damit wird das RAW-Bild "trans-

fer.rew" ins GIF-Formet umgewandeit (Schalter -q). Die anderen Schalter für diverse Grefikformete entnimmt men der Anleitung von Alchemy.

Florian Baumann

### NEIL SYZYGY

Aktuelle Games bei

Power per Post

### Mehr Rits

In der letzten QUICKecke habe ich beitäufig darauf hingewiesen, deß manchmal die Rechengenauigkeit von QUICK, nămlich 8- und 16-Bittiefe, nicht eusreicht. Es ist klar, daß man beim Multiplizieren eingeschränkt ist da Werte über 64K eben keine Wortwerte mehr sind. Nun kann man auf die Gleitkommarechnung umstellen, dafür gibt es die Meth -Bibliothek

Dabei tritt eine Eigentümlichkeit euf. Im 1. HAPPY-Computer Sonderhelt liest man, daß z.B. die hochgelobte (und teuere) Sprache Action bei Fließkommarechnung lengsamer ist als Turbobasic. Dies mu8 daran liegen, daß TB eigene Fließkommeroutinen hat, während endere Sprachen auf das OS zurückgreifen. Also müssen eus Tempogründen mehr Bits zum ganzzahligen Rechnen her!

#### Vom Geheimnis des Rechnens

Zunächst sehen wir uns das Malnehmen genauer enl 85°23 wird 85\*3+85\*20 gerechnet, wie sich der eine oder andere noch dunkel ednnert. Geneues Hinschauen zeigt mehr: 85\*23-85\*3+850\*2 Dies ist das Geheimnis des Ziffemrechnens. das die Inder erfunden und die Araber nach Europa gebracht haben.

Man nimmt die letzte Ziffer der zweiten Zahl und multipliziert damit die erste Zahl. Dann verzehnfacht man die erste Zehl, schreibt einfach eine Null hinzu, multipliziert sie mit der zwelten Ziffer der zwelten Zahl und summlert die Teilergebnisse.

Das geht solange, wie die zweite Zahl Ziffern hat, Tritt eine Null als Ziffer auf läßt man einen Additionsschritt weg:

85°203=85°3+850°0+8500°2=85°3+8 500°2.

Schon hat man einen Algorithmus (übrigens ein arabisches Wort, eben-

### ATARI magazin - rund um Quick - ATARI magazin

"Null" bedeutet).

x mal v

x\*v=z soll berechnet werden

wiederhole

falls letzte Ziffer vI von v nicht Null ist. so z=z+x\*vi

yl von y streichen, an x eine 0 anfügen, bis y einziffrig

z=z+x°vi

Der Leser wird bemerkt haben, daß hier das Malnehmen durch das Malnehmen erklärt wird. Das Multiplizieren mit einer einsteiligen Zahl ist Voraussetzung für das Gelingen der Rechnung.

#### Binäres Rechnen

Nimmt man statt der Dezimalzahlen Binärzahlen, fältt die einziffrige Multiplikation weg. "yl von y streichen" erreicht man durch einen Rechtsshift von y, "an x eine Null anfügen" lst nun ein Linksshift von x. Dabei müssen natürlich alle Bits von x und v verarbeitet werden. "Letzte Ziffer ungleich 0" bedeutet "ungerade Zahl".

Die Lösung z=0

wiederhole

falls y ungerade, so z=z+x

v=v dlv 2 x=2x

bis y=1 Z=Z+X

Den Fall v=0 sollte man noch beachten, und da als Ziffern nur 0 und 1 möglich sind, reduziert sich x\*vl auf x.

### Die Genaulgkeit

ist man soweit vorgedrungen, stellt sich die Frage nach der Genauigkeit. Jede Bitzahl der Faktoren und des Produkts ist möglich, z.B. 16 Bits für die Faktoren und 32 für das Ergebnis.

so wie die "Ziffer", die eigentlich Das unten stehende Programm arbeitet mit maximal 24 Ergebnisbits, die Faktoren dürfen höchstens Wörter sein. Gebraucht habe ich ursprünglich die Kombination 12 und 10 Bits. Bei unterschiedlichen Längen nimmt man wegen der Schleife die kürzere für "y".

### Das QUICKprogramm

Problematisch sind 2 Aktionen des Algorithmus. Die Addition z+x muß eine Dreibyterechnung sein, da x (hier M2 und M3, y lst M1) drei Bytes umfassen wird; auch der Übertrag nach Addition des unteren Wortes muß beachtet werden. Und zweitens müssen bei x=2x drei Bytes geschoben werden. Hierbei ist Aufmerksamkeit geboten.

Es gibt zwei MC-Belehle, die Bits nach links verschieben, einer schreibt Ins unterste Bit eine Null, ein zweiter den Carrywert. Beide legen das oberste Bit ins Carry ASI W(M2) ware keine Verdopplung, wenn das oberste Bit einfach verschwinden würde. Es liegt also im Carry, und der Befehl 48 (ROL 16-Bitadresse) leitet es korrekt

Nur gibt es diesen Befehl In OUICK nicht daher die INLINE-Anwelsung Das Nullproblem ist so gelöst, da auch noch mit der letzten Ziffer In die Schleife gegangen wird, wodurch die letzte Addition nach der Schleife entfällt. Es werden nichtnegative Faktoren envertet

Rainer Caspary

**Fundarube** Seite 17

Weihnachtsangebote Seite 25

Raus-Raus-Aktion Selte 46

Bitte beachten !!!

#### Das Quickprogramm

(die Prozedur)

PROC MAT.

TN WORD

M1.M2

áirr WORD

RYTE P2

> TOCAT. BYTE

N,G,M3

BEGIN N-a P1-0

P2-0 M3-0 REPEAT

AND(M1,1,G) TR G=1 ADD(M2, P1, P1) REGP(G)

AND(G,1,G) TF G=1 P2+

ENDIF TE MION ADD (H3. P2. P2)

ENDIF ENDIF LSRV(ML) ASLW(M2)

THI.THE 46.M3

UNTIL N-BIT-K \*global, \* kuerzere Bitlaenge ENDPROC



# Tolle Weihnachtsangebote

gültig bis zum nächsten ATARI magazin

Captain Gather	BestNr. WPL 1	DM 24,90
Darkness Hour	BestNr. WPL 2	DM 24,90
Hydraulik / Snowball	BestNr. WPL 3	DM 24,90
Miecze Valdgira 1	BestNr. WPL 4	DM 24,90
Miecze Valdgira 2	BestNr. WPL 5	DM 27,90
Robbo	BestNr. WPL 6	DM 24,90
Vicky	BestNr. WPL 7	DM 24,90
Lasermania und		
Robbo Construction-S	etBestNr. WPL 8	DM 24,90
Convicts	BestNr. WPL 9	DM 24,90
Humanoid	BestNr. WPL 10	DM 24,90
Kult	BestNr. WPL 11	DM 24,90
Loriens Tomb	BestNr. WPL 12	DM 24,90
Magia Krysztalu	BestNr. WPL 13	DM 24,90
The Last Guardian	BestNr. WPL 14	DM 24,90
Smus	BestNr. WPL 15	DM 24,90
Zeus	BestNr. WPL 16	DM 24,90
Klatwa	BestNr. WPL 17	DM 24,90
Czaski/Electra	BestNr. WPL 18	DM 24,90 C

### Tolle ACTION-Programme aus Polen

Zu jedem Spiel, das Sie aus dieser Reihe bestellen, erhalten Sie je eine PD-Diskette oder ein historisches Wertpapier (siehe Seite 17) Ihrer Wahl!

Bitte geben Sie Ihren Wunsch auf der

Bestellkarte mit Best.-Nr. an.
Na, wenn das kein

Welhnachtsgeschenk ist



### Ein weiteres Weihnachtsgeschenk für alle User

Falls Sie aber andere Produkte, gleichgültig ob Software oder Hardware, aus dem PPP-Angebot wollen, Sie müssen trotzdem nicht auf Ihr Weihnachtsgeschenk verzichten.

### 1, 3 oder 5 PD-Disketten !!!

Beträgt ihr Bestellwert über 50.- DM erhalten Sie eine PD-Diskette, über 100.- DM sind es drei Disketten, und bei über 150.- DM können Sie sich bereits 5 PD's raussuchen. (Achtung: Der Mitgliedsrabatt von 10% bei Schware bleibt auch bei diesem und dem obigen Angebot erhalten. Dieses Angebot gilt nicht für unsere RAUS-RAUS-Aktion auf der Seite 46.

Ihr Weihnachtsgeschenk - gleich zugreifen !!!



## ATARI magazin - TextPro+ 4.54 - ATARI magazin

Achtung: Alle im Text unterstrichenen und fett hervorgehobenen Zeichen müssen Sie sich invers denken!!!

### TextPRO+ Teil IX

Zweispaltiges Drucken wird zum Kinderspiel mit dem abgedruckten Listing "TP2SPALT.BAS". Zuerst aber, wie immer, einige Befehlserläuterungen.

#### Druckbefehle

#### Seitenvorschub

Mit dem n-Kommando kann man einen Seitenverschub auslösen. Wenn man zusätzlich einen Parameter, sprich eine Zahl, angibt, wird ein Seitenvorschub nur dann ausgelöst, wenn es bis zum Seitenende gleichviele oder weniger Zeilen sind.

# Beispiele:

```
B100000754
    Dies ist ein kleiner Beispieltext.
Der folgende Absatz wird auf dieser ....
Spite gedruckt, wenn noch mehr als 4
Zeilen Platz ist; ansonsten auf der
naechsten Seite.el.......
#10@75@00@4≠···
    Das ist der Text.d - ....
D2:TP92.5CR
Din der naechsten Zeile wird das ......
Druckende auf Zeile 18 gesetzt.d .....
Moer bruck beginnt auf dem Papier auf
Zeile 5.4 ......
Biggrameense. ....
   Dieser Text steht auf der ersten ..
seite.d.
81.0@75@ee@5# .....
    Dieser Text steht auf der zweiten
Seite, da weniger als 5 Zeilen frei · ·
waridition
          D2:TP93.SCB
In diesem Beispiel wird auf jeden Fall .
ein Seitenvorschub ausgeloest, da "T" ..
ohne Parameter steht, d............
Dieser Text ist auf der naechsten .....
Seite.d ......
```

#### Einzeiliger Zeileneinzug

m\_gibt den linken Zellenanfang der nächsten Zeile an. Ohne Parameter wird der linke Rand auf Position 0 gesetzt. Mit der zusätzlichen Angabe eines Parameters kann man den linken Rand beliebig einstellen, es gillt: I-Zeilenrand · m-Parameter = linker Zeilenrand der nächsten

#### Zeile

Dieser Befehl wirkt nur auf die folgende Zeile und Ist so hervorragend zur Gestaltung von Zeileneinzügen geeignet. Diese verwendet man beispielsweise zum Einrücken von Unterpunkten.

#### Beispiele:



Die oben beschriebenen Beispiele sind sehr nützlich und sollten deshalb Bestandteit der Makro-Datel "TEXTPRO.MAC" sein, die automatisch beim Laden von TP mitgeladen wird.

#### Zeilenabstand

Bei Epson kompatiblen Druckern lauten die Steuercodes für den

\* 1-zeiligen Zeilenabstand: 27,50

\* 1,5-zeiligen Zeilenabstand: 27,65,18

Mit dem s#Kommando kann man im #.zeiligen Abstand drucken. # kann nur ganze Zahlen als Worte annehmen, wie 1, 2, 3 usw. Der voreingestellte Wert ist 1. Der Unterschied zwischen den Steuercodes und dem s#Kommando liegt darin, daß die Steuercodes direkte Signale an den Drucker sind, und das Kommando Einstellungen von TP andert Wenn man die Steuerco

s#-Kommando liegt darin, daß die Steuercodes direkte Signale an den Drucker innd, und das Kommando Einstellungen von TP ändert. Wenn man die Steuercodes ändert, muß man selber die Zeilenanzahl pro Seite verändern - beim Benutzen des Kommandos übernimmt dies das Programm. WiewPBO reagiert nicht auf die Steuercodes, wohl aber auf das Kommando.

#### Der Z-Rand

Mit Hilfe des z-Kommandes lassen sich leicht spezielle Zeilenanfänge für einzelne Zeilen definieren. Das Kommando kann mehrmals hintereinander stehen. Mit dem ylt-Kommande wird die Anzahl der einzurückenden Zeichen bestimmt.

### ATARI magazin - TextPro+ 4.54 - ATARI magazin

#### Beispiele:

P2:TP98.SCR TileWate Zeile besinnt an Position 10.0. 開始io Zeile besinnt an Position 20.0... 開始io Zeile besinnt an Pesition 38.0... TileWate Zeile besinnt an Position 15.0...

#### Hochdruck

Wenn man mathematische Formeln drucken will, muß man öfters Zeichen Im Hochdruck, wie beispielsweise Exponenten, drucken. Hier die Steuercodes und Print-Key-Definitionen für den Hochdruck für Epson kompatübe Drucken.

\* Steuercodes:

- Einschalten: 27,83,0

- Ausschalten: 27.84

\* Print-Keys: E=27 H=83 0=0 O=84

#### Beispiele:

#### 3x+4yEH02EO = zEH04EO

Wenn Sie dieses Beispiel ausdrucken, werden Sie sehen, daß die Exponenten unnatürlich breit wirken. Deshalb sollte zusammen mit dem Hochdruck der Schmaldruck eingeschaftet werden:

\* Steuercordes:

- Einschelten: 15

- Ausschalten: 18 Print-Keys: S=15 P=18

#### 3x+4yEH0S2PEO = zEH0S4PEO

Falls Sie mehrere Formeln mit Exponenten schreiben müssen, empfehle ich Ihnen folgendes Makro zur Eingabe zu verwenden:

OlitPP6.5CR ©=27 (D=3 (D=6 U=6 U=16 (D=16) FMATURE:/EXPONENT eingeben, danach (RETURN )≠ €DIMO

Achtung: Falis Sie den Exponenten in einen schon bestehenden Text mit dem Makro einfügen wollen, achten Sie derauf, daß der Editor im Insert-Modus ist!

### Druckanfang

Sie können mit dem 2#-Kommando die Seite bestimmen, mit der der Ausdruck beginnen soll. 23

Der Ausdruck beginnt mit Seite 3. Der voreingestellte Wert ist 1

#### Druckende

Wie Sie den Druckanfang festlegen können, so können Sie ebenfalls das Druckende angeben. Mit dem Kommando &# bestimmen Sie es. 73&7

136

Der Ausdruck beginnt mit Seite 3 und endet mit Seite 7.

### Seiten überspringen

Das Kommando J# veranla6t TP beim Ausdruck # Seiten zu überspringen. Jede Seite wird gedruckt, wenn # 0 ist, jede zweite Seite, wenn # 1 lst, usw..

21!1812

Es wird von Seite 1 bis Seite 12 gedruckt, wobel jede zweite Seite gedruckt wird. Ausgedruckt werden also die Seiten 1, 3, 5, 7, 9 und 11 - sprich die ungeraden Seiten.

7211&12

druckt alle geraden Seiten.

### 2-Spaltendrucker

Mit Hilfe des J#-Kommandos lessen sich leicht 2-spaltige Texte drucken.

Wenn man mit 80-Zeichen/Zeile, sprich in PICA-Schrift, drucken will, muß die Breite jeder Spatte 40 Zeichen beträgen Angenommen Sie wollten einen linken und rechten Rand von 5 Zeichen und zwischen den Spatten einen Freiraum von 2 Zeichen, so fautet des Format-Kommande.

#### 10x35r34

Das Makro "TP2SPALT.MAC" druckt den Text in die Deteien "TP2SPALT.TX1" und "TP2SPALT.TX2". Sie können den Text in die RAM-Disk oder auf Diskelte drucken lassen. Ersetzen Sie das "D8" durch ein "D1", wenn Sie die Dateien auf Diskelte drucken wollen. Das Makro wird mit der «START»-Taste gestartet, der Editor muß Im Insert-Modus sein!



Nach dem Ausdruck auf Diskette können Sie mit <SELECT>+<CTRL>+<J> ins Basic springen und den Text 2-spaltig mit dem Programm "TP2SPALT.BAS" aufs Papier bringen. Rainer Hansen

### ATARI magazin - TextPro+ 4.54 - ATARI magazin

### 2-Spaltendrucker

10 PFM \*

20 REM 2-SPALTENDRUCKER 30 REM (c) 1993 by RA1 Production

40 REM Sprache: ATAR1-BAS10 50 REM Drucker: Epson kompatibel

60 REM Bemerkungen: Das Programm benoe tigt TextPRO+ zum Vordruck der Texte.

Eine RAM-Disk 61 DEM ist empfehlenswert.

70 REM \* BO VARIABLEN#2000 ON GORIJA VARIARIEN

100 GOSUB EINGABE 110 BOSUB AUSDRUCK

120 END 1000 REM \*

1010 REM Subroutine Eingabe 

1030 ? CHR#(125):? 1?

1040 ? "2-SPALTENDRUCKER"

1050 ? "Geben Bie das Zielgeraet ein: ":: INPUT GERAETS

2000 REM \*

2010 REM Variablen- und Stringinitalis ierung 2020 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

2030 E1NGABE=1000: AUSDRUCK=3000 2040 TAB=9:REM Steuercode fuer die Aus fuebrung eines Tabulatorsprungs

2050 DC2=1B:REM Dieser Druckerbefehl b eendet den mit SI (15) eingeschalteten Schmal druck 2060 DC4=201REM Dieser Befehl beendet den mit SO (14) oder ESC+SO eingestell

ten einzeiligen Breitdruck. 2070 DIM GERAETS(40), T18(40), T28(40), T AB\$ (5)

Workshop ATARI-BASIC Teil 3

Herzlich willkommen zum 3. Teil unseres Workshop's ATARI-BASIC. Heute wollen wir uns einfach mal den "OPEN"- und "CLOSE"- Befehlen zuwenden. sind, die wir bis jetzt gelernt haben, werden wir heute nur

diese Befehle besprechen. Am Schluß natürlich, werden wir uns dem Texteditor wieder zuwenden.

#### Der OPEN Befehl

OPEN ist das englische Wort für "öffnen". In der Computersprache benutzt man diesen Befehl zum öffnen eines Kanals. Wichtig ist hier, daß jeder geöffnete Kanal auch wieder geschlossen (CLOSE) werden muß.

2080 REM im String TAB\$ werden die Ste uerzeichen fuer das Setzen der horizon talen Tabulatormarken

20B1 REM gespeichert. "27,6B" ist der Befehl, "41" die Position und "0" das Ende des Befehls. 20B2 TAB\$(1,1)=CHR\$(27):TAB\$(2,2)=CHR\$ (6B):TAB\$(3,3)=CHR\$(41):TAB\$(4,4)=CHR\$

2100 RETURN 3000 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

3010 REM Subroutine AUSDRUCK

3020 REM \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 3030 WEITER=3500: REM Subsubroutine 3040 REM Naechste Zeile aendern, falls Sie die Dateien nicht in die RAM-Disk

gedruckt haben. 3050 OPEN #1,4,0,"DB:TP2SPALT.TX1" 3060 REM Namchste Zeile gendern, falls

Sie die Dateien nicht in die RAM-Disk gedruckt haben. 3070 OPEN #2,4,0,"DB: TP2SPALT, TX2"

30BO OPEN #3, B, O, GERAETS 3090 2 #3: TABS

3100 TRAP 3500 3110 INPUT #1.T1\$ 3120 INPUT #2, T28

":T15:CHR\$(DC4):CHR\$(D 3130 ? #31" C2); CHR\$ (TAB); T2\$ 3140 GOTO 3110

3150 1F PEEK(195)=136 AND PEEK(186)+25 6\*PEEK(1B7)=3110 THEN GOSUB WEITER 3200 CLOSE #1:CLOSE #2:CLOSE #3

3210 RETURN 3500 REM --3510 REM Subroutine WEITER 3520 REM

3540 INPUT #1, T1#:? #3:" ": T1:: GOT D 3540 3550 RETURN

Die Formel hierfür lautet :

3530 TRAP 3200

OPEN #Kanal, Aufgabe, 0, "Geräl:" CLOSE #Kanal

Hier in der Tabelle 3,1 können Sie sehen, welcher Da diese Belehle etwas schwieriger als die anderen Buchstabe welches Geräl ist.

Tabelle 3.1

D = Diskettenstastion

C - Datasette K = Tastatur

P = Drucker E - Editor

S = Screen

### ATARI magazin - Programmieren leicht gemacht

In der Tabelle 3.2 können Sie die Aufgaben ablesen, mit denen wir uns heute beschäftigen.

#### Tabelle 3.2

4 = lesen

8 = schreiben

Wir verwenden heute nur den Kanal 1

### ACHTUNG !!!!!

Jeder geöffnete Kanal muß auch wieder geschlossen werden!

Wir starten ietzt mal den Versuch die Tasten der

Tabelle 3.3								
ESC	-	27	1	222	33		-	34
	=	35	\$	-	36	8	=	37
&	=	38		=	39	(	88	40
)	=	41		=	42	+	=	43
,	=	44	-	-	45		=	46
1	=	47	0	215	48	1	=	49
2	-	50	3	=	51	- 4	=	52
5	=	53	6		54	7	=	55
8	-	56	9	=	57	:	=	58
;	-	59	<	=	60	-	-	61
>	-	62	?	=	63	6	-	64
A	-	65	В	=	66	C	-	67
D	-	68	E	=	69	F	-	70
G	=	71	H	=	72	I	=	73
J	-	74	K	=	75	L	-	76
M	-	77	N	=	78	0	-	79
P	=	80	Q	=	81	R	=	82
S	-	83	T	=	84	U	=	85
V	-	86	W		87	X	-	88
Y	-	89	Z	=	90	1	-	91
1	=	92	1	=	93	^	=	94
-	=	95	a	=	97	b	=	98
C	=	99	d	=	100	e	=	101
f	=	102	q		103	h	4	104
i	=	105	g	-	106	k	=	107
1	=	108	m	-	109	n		110
0	-	111	P	=	112	q	=	113
r	-	114	8	=	115	t	Α,	116
u	=	117	v	=	118	W	Α,	119
x	-	120	У	=	121	2	=	122
RET	JR		155		SPACE		*	32
DELI	TE	= 2	156		CLEAR		$\mathbf{x}$	125
BACI		SP =	126		CAB			127
TAB			159	(	LR T	AB	$\mathbf{z}$	158

Tippen Sie bitte dazu das folgende Programm ab.

10 OPEN #1,4,0,"K:" 20 GET #1,TASTE

30 IF TASTE=27 THEN ? "ESC":END

50 IF TASTE=155 THEN ? "RETURN"

50 IF TASTE=155 THEN ? "RETURN"

Der GET Befehl ist vergleichbar mit einem INPUT Befehl

ohne Fragezeichen. Nachteil hier ist allerdings, das man bei diesem Programm nur einen Buchstaben eingeben kann.

Die Tabelle 3.3 zeigt, welche Taste welchen Wert hat.

Man kann die Abfrage auch mit Inversen Zelchen abfragen.

Achtung: Alle Sysmbole in der Tabelle 3.4 sind Invera gemeint.

Tabelle 3.4								
ESC	-	155	1	-	161		-	162
	=	163	\$	=	164	- 8	=	165
æ	=	166	,	=	167	(	=	168
)	=	169	*	-	170	+	=	171
,	-	172	-	-	173		=	174
2	=	175	0	=	176	1	=	177
2	-	178	3	=	179	4	=	180
5	-	181	6	=	182	7	=	183
8	=	184	9	-	185	:	=	186
;	-	187	<	-	188	=	=	189
>		190	?	=	191	9	=	192
A		193	В	=	194	C	=	195
D	-	196	E		197	F	=	198
G	-	199	H	=	200	I	=	201
J	-	202	K	=	203	L	-	204
M	=	205	N	=	206	0		207
P	=	208	Q	=	209	R	=	210
S	=	211	T	-	212	U	=	213
V	=	214	W	-	215	Х	=	216
Y	=	217	2	-	218	1	=	219
1	=	220	1	-	221	^	=	222
-	=	223	a	-	224	b	=	225
С	-	226	d	=	227	е	=	228
f	-	229	g	=	230	h	=	231
h	=	232		=	233	j	=	234
k	-	235	1	=	236	m	=	237
n		238	0	=	239	P		240
q	-	241	r	=	242	8	=	243
ť	-	244	u	=	245	v		246
×	=	247	y	=	248	2	-	249

### ATARI magazin - Programmieren leicht gemacht

So, nun könnte man folgendes Programm schreiben:

10 ? CHR\$(125)

20 OPEN #1,4,0,"K:"

30 GET #1,TASTE 40 ? TASTE

50 REM Nun wird jeder Wert der entsprechend gedrückten Taste angezeigt...

60 CLOSE #1

70 GOTO 20

oder wenn man einen Ausstieg mit der "ESC"-Taste wünscht, gibt man nur den Zusatz ein:

45 IF TASTE = 27 THEN END

So, nun kann mal wieder ein bischen ausprobiert werden.

Aber auch speichern und laden kann man mit dem OPEN-Befehl. Wir benutzen da den Befehl

#### Formelhille 3.1

OPEN #1,4,0,"D:TEST.DAT"

- ruft die Datei TEST.DAT von Diskette auf...

OPEN #1 8 0 "D'TEST DAT"

- speichert die Datei TEST DAT auf Diskette ...

Um die Gerätebuchstaben zu erfahren , iesen Sie bitte Tabelle 3.1 .

So, nun aber wieder zum Texteditor.

Wir wollen heute das RETURN-tippen nach der Abfrage herausnehmen. Dazu müssen wir folgende Zeilen ändem: ACHTUNG III Teil 1 und Teil 2 werden hierfür benötict!!!

### Texteditor Teil 3

177 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T

180 IF T=66 OR T=98 THEN 200 183 IF T=68 OR T=100 THEN 300

183 IF T=68 OR T=100 THE 186 CLOSE #1

187 GOTO 179 420 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T

430 IF T=74 OR T=108 THEN 176 440 IF T=78 OR T=110 THEN END

441 CLOSE #1

442 GOTO 420

Wie schon angekündigt, wollen wir heute auch die Daten speichern und laden können. Dazu nehmen wir erst einmal ein etwas vereinfachtes System.

Dazu brauchen wir jedoch noch folgenden Zusatz zum Texteditor Teil 3 (siehe Listing). So, das was es mal wieder in diesem Workshop-Teil. In der nächsten Ausgabe werden wir mit dem Texteditor weitermachen. Wer allerdings jetzt die ersten Teile nicht mitbekommen hat, hat zwei Möglichkeiten den Texteditor zu bekommen.

 Die Helte 5/93 und 6/93 beim Verlag Werner Rätz zum Preis von je 10,-DM nachbestellen oder

Das fertig abgetippte Programm zum Preis von 10,-DM bestellen bei ....

COMPY-TECH, Kay Hallies, Gerberstr. 8, 25355 Barm-

So, nun wünsche Ich Euch noch viel Spaß mit dieser Ausgabe des ATARI-magazins.

underground-SOFT Kay Hallies

Texteditor Teil 3 Zusatz - SPEICHERN VON DATEN -

176 ? "Speichern/ Laden / Druck en (B)":? "Drucken (Drucker) 178 IF T=04 OR T=116 THEN 450 179 IF T=76 OR T=108 THEN 550 450 OPEN \$1,4,0,"D:DATEN.DAT" 451 ? \$1:18\$

451 ? #1;A\$ 452 ? #1;B\$ 453 ? #1;C\$ 454 ? #1;D\$

455 ? #1;E\$ 456 ? #1;F\$ 457 ? #1;G\$ 458 ? #1:H\$

458 ? #1;H\$ 459 ? #1;I\$ 460 ? #1;J\$

461 ? #1;K\$ 462 ? #1;L\$ 463 ? #1;M\$ 464 ? #1:N\$

465 ? #1;O\$ 466 ? #1;P\$ 467 ? #1;Q\$ 468 ? #1;R\$

468 ? #1;R\$
469 ? #1;S\$
470 ? #1;T\$
471 ? #1;U\$
472 ? #1:V\$

472 ? #1;V\$ 473 ? #1;W\$ 474 ? #1;X\$ 475 ? #1;Y\$

475 ? #1;Y\$ 476 ? #1;Z\$

### Programmieren leicht gemacht + DFÜ Kürzel

```
477 ? "Fertig"
478 CLOSE #1
479 GOTO 176
480 END
```

```
Daten laden ·
550 OPEN #1.4.0. "D: DATEN. DAT
551 INPUT #1; A$
552 INPUT #1:BS
553 INPUT #1:CS
554 INPUT #1:DS
555 INPUT #1:ES
556 INPUT #1;F$
557 INPUT #1:GS
558 INPUT #1;H$
559 INPUT #1:IS
560 INPUT #1;JS
561 INPUT #1:KS
562 INPUT #1:LS
563 INPUT #1;M$
564 INPUT #1:NS
565 INPUT #1:0$
566 INPUT #1;P$
567 INPUT #1;Q$
568 INPUT #1;RS
569 INPUT #1:88
570 INPUT #1;TS
571 INPUT #1:US
572 INPUT #1; VS
573 INPUT #1:WS
574 INPUT #1:XS
575 INPUT #1:YS
576 INPUT #1;2$
577 ?AS:?BS:?CS:?DS:?ES:?FS
578 ?G$:?H$:?I$:?J$:?K$:?L$
579 7M$: 7N$: 7O$: 7P$: 7Q$: 7R$
580 785:7T5:7US:7VS:7WS:7XS
601 7YS:72S
602 CLOSE #1
603 ?:?
604 ? "Bitte RETURN druecken!
605 OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,T
606 IF T=155 THEN 176
```

607 CLOSE #1 608 GOTO 605

Rota	ng on the floor laughing					
AFAIC	. to Par de l'a foncered					
	- Aney From Esymmeted - An 1 Dee 15. - And Dee Per a Nord From Our Spensor					
ATRI AMPRAGEOR	- An I Don IL - And Don Per A Word From Our Spenner					
AMAPP	- And Some Per A Word From our species* No Sons on Pension   100 Sons An Friggin' Pensible - Are so Coing To Exec To So Through Frie Apple? - Are so Deing To Howe To So Through ALL This Again?					
ASAFF AWGTHTOTTA	- No Good An Pringin' Possible - Are on Coing To Have To Do Throadh Tele Acale?					
AWGTETUTATE	- Are He Being To Hove to do Through ALL This Agein? - Helere					
	- No Nork In A 614 - So Both Loisf					
BBL BBSTTYTOSDJBA						
	<ul> <li>be beck seemer than you would think, downloaring my mong last hit is pollemens</li> <li>be Soaley Yes</li> <li>lig Mane Pen</li> <li>ack Co. Yegic</li> <li>be Alph Book</li> </ul>					
BCW BAY	- So Souley Yes					
	- Mack On Topic					
3.50 97V	- Be Statt Beck					
CPD	- Call Per Siecosane Call Per Yote Goodbye (Italiae)					
C180	- Geoghye ([telles)					
CIL						
	- See You Later - See You Later					
CWTL.	- Chat Mith You Letter					
DILLIDAD	- Direct Blatance Diel (ee in the ghose system) - De I Look Life I Give A Deceli					
PTASO PTL	in I Look Line I dive A Decell Factor Than A Spooding Dellah Factor Than A Spooding Dellah Factor Than Light Faciled Up Spood all Sepoir Faciled Up Sepoid Solia! For You's Estimated Up Sepoid Solia! For You's Estimated Up					
	- Fooling the Report all Repair					
PURE	- Fooled Up Beyond Holis!					
	Per Your Information					
62C 6200	- Oning Per Coffee					
659197	- Geo, I Mich 1'd Herd That					
OMPA DAY	- Great Mieds Thick AllBet					
MOR	- Me, Be, Only Sidding					
880 1/3 S	- Ma, Be, Cally Heil Sidding					
NAME OF TAXABLE PARTY.	- Nope this serper					
LAC LANAL	- in may ches					
	- I has not a lawyer - I has To fiffer					
11179/Device	- II I Tell You What This Moore Will You Sies He?					
1177VDevrausa	- Going Per Collins - Gordings II. Selfrage Chic - Gordings II. Selfrage Chic - Green III. Selfrage Chic - Green III. Selfrage Chic - III. Selfrage					
11.581BAMP						
1 MINO	- In My Numble Optelon - In My Pat De Sumble Optelon					
	- In No Particular Greet In Other eards - Keep It Simple, Stupid - Long Distance of Theodornes (se Theodorine) Benisable					
10W 9105	- Koon it Simols, Stanid					
LB	- Long Bietesce					
LLTA	- Long Distance - Lote and Lote of Thundessus (so Thunderlag) Appleass - Loughley by Art off					
106	- Lausties Ott Laud					
LTIP	- Le-ghing Chi Line: - Le-ghing Til' I Pube - Gay The Perce He Milh You					
	Largeling Til 1 Puda day The Perce in Bills Tea day The Perce in Bills Tea day Triggio 1 felse day Triggio 1 f					
991 040a	- on Pringin: Idea					
DATUR	· On A Tetally Surelated Subject					
ORTH OTOR	- Oir, By The Hey					
	- On The Other Other Bend					
OTTORS ORNA	- Off The Top Of My Reed					
SOFC SWITTE	- Onligetary be-Topic Consent - Or Mords To Thet Effort					
	- Avetralia					
999	- Patty Pet Poore					
	- Paint Of View					
PRIGRON BOPL	- Put Hind In Gear, Sefore Opening Houth					
	- Mailing On Floor Loughley Onto Out!					
SOFTABTC SOFTABAO	- Mailing On Floor Laughter And Bearing The Coti					
	- Bulling On The Place Laughing!					
3.59 377H	- Eggs The Propring mana);					
	- Bood The Pringin' Hassel!					
:	- Road The Firston Marcall					
	- Reed The Perentuggiour Manual!					
STPHA STWPQ	- Seed Too Pringle' Hernel, Agels - Seed The Male Princie' Comption (a pero Phiv Ious)					
	- Read Your Friggin' Manual!					
SAPPE	- Sand Your Screen					
	- Bitting In Chair Deletering					
BETTSONIAL	- Science Pictice or Speculative Postacy					
Betwire	The control of the co					

to a Mills From Now

### Die Einsteiger-Ecke

Hler nun meine 3. Ausgabe als Beitrag zum Atari-Magazin. Damit die einzelnen Tips/Tricks übersichtlicher sind, habe ich sie alphabetlsch geordnet. L. Reichardt

#### **Automatisches NEW**

POKE 202,1 (bei BREAK oder RESET)
Automatisches RETURN

POKE 842,13 - Ein

POKE 842,12 - Aus

### BREAK-Taste abschalten (nur XL/XE)

POKE 566,146 - An

### DATA-Fehler finden

Error 8 in Linie xxx

Anzeigen der fehlerhaften Zeile mit:

### ? PEEK(183)+256\*PEEK(184) Directory ausdrucken (im DOS)

Pkt. "C" -RETURN-, D: ..., P. -RETURN-

Der Inhalt der eingelegten Diskette wird ausgedruckt.

DOS - Einsprungadressen (vom Basic aus)

DOS-Format Hax Dez Bemeinungen

20 2098 6374 nicht direkt los Menü

2.0 2098, 2FF0 8374, 12272 inicht direkt ins Menú 2.5 2098, 2FF0 8374, 12272 direkt ins Menú 2.81 3500 13568 direkt ins Menú 3.0 20E4 8420 direkt ins Menú

Aufruf im Basic mlt: X=USR(Dezimalwert) Kaltstart: X=USR(58487)

in HEX: X=USR(E477)

### GR, X+32 (X=0 bis 15)

INPUT ohne Fragezeichen/ohne RETURN

1. ohne ? - OPEN #1.4.0."E:".INPUT #1.A

2. ohne RETURN - 10 OPEN #1,9"0,"E:"

20 INI:,UT #1,A

### Kaltstart mit RESET

POKE 580, (1-255) - Kaltstart POKE 560.0 - Warmstart

POKE 9,255 - Reset-Sperre (Computer 1-längt sich auf)

Kaltstart im DOS (Basic ausgeschaltet)
Um vom DOS ins Basic zu gelangen (bei BOOT), im
DOS den Pkt. "M" anwählen (Start bei Adresse) und

DOS den Pkt. "M" anwählen (Start bei Adresse) un "E477" eingeben. Es wird dann ein Kaltstart ausgelöst, ohne den Computer durch Ein- Ausschalten zu belasten.

### Langsamer Listen

 Im Turbo-Basic-Progr. - START/SELECT oder OPTI-ON drücken und der Listvorgang verlangsamt sich wesentlich.

2. Listen in 10-er Schritt -

1 FOR N=(Programmanfang) TO (Ende) STEP 10 2 IF PEEK(53279)<>5 THEN 2

3 FOR M=0 TO 9

4 List N+M

4 List N+M 5 NEXT M

6 NEXT N

Das Listing (1-6) an das Basic-Programm anhängen und mit Goto xxx starten. 10 Zeilen werden gezeigt. Welter mit SELECT Ende mit BREAK. Z.B. - Das Basic-Programm geht von 10 - 590. 591 - 596 ist das o.g. Prgramm. Start mit GOTO 591.

#### List-Schutz

 Nach Laden des Basic-Programmes im Direktmodus eingeben:

POKE PEEK(138)+256\*PEEK(139)+2,0:SAVE "D:Filename.Ext"

2. 32000 POKE PEEK(138)+PEEK(139)\*256+2,0.SAVE "D:Filename.Ext"

Diese Zeile an das Prgramm anhängen und mit GOTO 32000 aufrufen. Start nur noch mit RUN "D.Filename.Ext" (Sicherheitskople anfertigen!)

 FOR H=PEEK(130)+258\*PEEK(131) TO PEEK(132)+256\*PEEK(133): POKE H,155: NEXT H: SAVE "D:Filename.Ext"

Dieser hinterhältige Schutz verschiebt beim Listen die Befehle innerhalb der Zeilen und macht, es dadurch unlesbar. (Sicherheitskopie anfertigent)

Basic-Listschutz durch Variabien-List-Sperre
 FOR X=130 TO 133

20 POKE X.128

30 NEXT X

### Ladeton

Lösch-Automatik

POKE 202,1 im Listing eInfügen. Das Basic-Programm wird gelöscht, wenn die BREAK-Taste gedrückt wird.

### Maschinendatei laden (ohne DOS-L)

öffne Datei mit: OPEN #1"4,0,"D:Fliename-Ext" und schreibe dann: X=USR(5576) - auch Im Turbo.DOS.

### Position im Textfenster

POKE 656,x (0-3 für Zeilen 1-4 im Textfenster)

#### RESET durch USR

? USR(58487) - Kaltstart ? USR(58484) - Warmstart

? USR(58481) - Selbsttest

RND mai anders
INT(6\*PEEK(53770)/25

INT(6\*PEEK(53770)/256+1) - ganzzahlige Zufallszahl

Schriftzug bewegen

Schriftzug bewegen

Ein Wort/Satz von rechts nach links über den Bildschirm "wandern" lassen.

10 DIM T\$(6) oder mehr, je nach Långe des Wortes/ Satzes

20 T\$--"ATARI" bzw. eigenes Wort/Satz

30 POKE 755,1

40 FOR S=39 TO -6 STEP -1 50 FOR Z=1 TO 6

60 X=S+Z

70 TRAP 80: POS. X,1: ? T\$(Z,Z); 80 NEXT Z

90 NEXT s

Tabellieren

POKE 201,x .....

Tastaturabfrage

Speicherstelle 753 abfragen mit:

POKE 753,0 - keine Taste gedrückt POKE 753,3 - eine Taste gedrückt.

Tastaturklick
POKE 731.1 - aus

Tastatursperre

POKE 621,0 - Sperre

POKE 621,1 - ein

Quadratzahlen

5 POKE 201,8: POKE 82,0

20 ? I^2,30: NEXT I

XIO-Befehle für Floppy (ohne DOS) Befehl XIO(Zahl).#1.0.0."D:Filename.Ext"

Befehl XIO(Zahl),#1,0,0 Zahl:

32 - Datel umbenennen (Name alt-" Name neu)

33 - Datei löschen 35 - Datei sichem

36 - Datel entsichem

253 - Diskette formatieren (Single D.) 254 - Diskette formatieren, (Medium D.)

Bei 253 und 254 entfällt die Angabe eines Filenamens

### TIPS & TRICKS

### Überblick über neue Produkte

	riouukte	
PD-MAG Nr. 1/94	Best,-Nr. PDM 194	DM 12,-
Achtung: Bitte z	um PD-MAG letzte Seite	beachten
Puzzie	BestNr. AT 275	DM 12,-
WASEO Triology	BestNr. AT 277	DM 24,
KE-Mouse	BestNr. AT 278	DM 59,-
Cavelord	BestNr. AT 269	DM 24,
Schreckenstein	BestNr. AT 270	DM 24,-
Final Battle	BestNr. AT 271	DM 19,
GEM'Y	BestNr. AT 259	DM 19,
Desktop Atari	BestNr. AT 249	DM 49,
TAAM	BestNr. AT 219	DM 39.

Aktuelle Produkte in dieser Ausgabe
Brandheiß: SYZYGY Best.-Nr. AT 289 DM 9,Abo SYZYGY (1,2,3) Best.-Nr. AT 285 DM 18,Culck magazin 14 Best.-Nr. AT 280 DM 9.-

Diskline 26 Best.-Nr. AT 286 DM 10,Aktuelle Games aus Polen (siehe auch Seite 25)
The Last Guardian Best.-Nr. PL 14 DM 24.90

 Smus
 Best.-Nr. PL 15
 DM 24,90

 Zeus
 Best.-Nr. PL 16
 DM 24,90

 Klatwa-The Curse
 Best.-Nr. PL 17
 DM 24,90

& Electra Best.-Nr. PL 18 C Günstige Sonderangebote 3er Pack Plever's Dream 1, 2, 3

DM 24.90

Best.-Nr. AT 206 DM 45.-

3er Pack Gigebiast, Monster Hunt (Wonderland) und Laser Robot

Best.-Nr. AT 211 DM 75,-

Power per Post

Czaszki & Electra

### WASEO Designer-Disk - PAGEPRINTER

#### DER PAGEPRINTER

Im heutigen zweiten Teil des WA-SEO-Designer-Disk-Workshops behendeln wir den Pageprinter, dem zweiten der drei Programme auf der Diskette. Er sieht dem Ersteiler des WASEO-Publishers ziemlich ähnlich. und in der Tet ist der Bildschirmaufbeu und die Bedienung fast die gleiche. Sie breuchen also nicht mehr nemolisted lain

Mit diesem Programm kann man auf eine normale DIN-A4-Seite 8 (oder weniger) Bildschirmseiten so drucken. daß man danech des Blatt nur noch zusemmenfalten muß, damit eine kleine Zeitung in DIN A6 entsteht. Aber wozu braucht man das? Eine kleine Zeitung kann man auch mit dem WASEO-Publisher selbst drucken.

Das ist natürlich richtig, denn mit dem Editor des WASEO-Publishers kann man geneuso Bildschirmseiten in DiN-A7 drucken und sie später zu einer kleinen Zeitung zusammenfügen. Bevor es den Pageprinter gab, mußte man das auch so machen. Leider kam men dabei um den Finsatz der Schere nicht herum, denn die Druckroutine kann des Bild ia immer nur in einer Richtung ausdrucken.

Wollte man also eine kleine Zeitung in DIN A6 erstellen, hieß es zuerst alie Bildschirmseiten in DIN A7 hintereinander ausdrucken (so daß immer zwei Bildschirmseiten untereinander kamen), ein extra DIN A4-Blatt nehmen, die ausgedruckten Seiten ausschneiden und so eufkleben, daß sie in der richtigen Reihenfolge gelesen werden können

Dabei kenn es leicht passieren, daß man z.B. die Innenselten falsch pletzierte und dies erst merkte, wenn schon elle Seiten aufgeklebt waren. Was nun? Der einzige Ausweg war: Nochmal ausschneiden und wieder ganz von vorn. Da kann euch dem anderen Progremme auch kann man motiviertesten "Herausgeber" schon- beim Pageprinter mit Joystick und mal etwas Frust entstehen.

Dieser Umstand bleiht Ihnen mit dem Pageprinter erspart. Mit ihm können Sie die Seiten beguern euswählen und eusdrucken lassen. Dabei dreht der Pageprinter die Innenseiten automatisch auf den Koof und druckt sie auch so aus (wie Sie es auf der dem Schaubild auf der nächsten Seite genau sehen können), so deß men nicht mehr groß und umständlich herumschneiden, sondern wirklich nur noch zusammenfalten und oof, etwas kleben muß. Das genze ist so leicht daß diese Arbeit zum Kinderspiel wird.

Pegeprinter nur die Diskette mit den euszudruckenden Bildern. Haben Sie eine, bei der die Reihenfolge der Bilder nicht mit der Ausdruckfolge übereinstimmt? Das macht überhaupt nichts, wie beim Ersteller auch können die Dateinamen nach ieder beliebigen Reihenfolge eusgesucht wer-

Nechdem Sie die Diskette mit den Bildern eingelegt und den ersten Menüpunkt engewählt heben, wird des Directory in der linken Spalte aufgelistet und es erscheint ein schwarzer Belken

Dateinamen etwas seltsam aussehen. Das hängt damit zusammen. deß zwischen dem Dateinamen und Extender beim Laden automatisch ein Punkt gesetzt wird, und de nicht alle Dateinamen echt Buchstaben lann sind, erscheinen Sie in der Spalte mel länger oder kürzer Dies wurde so programmiert, um das

Auswehlverfahren später zu vereinfechen, denn müßte dabei der Punkt bei iedem neu ausgesuchten Dateinamen extra gesetzt werden, würde das nur unnötig Zeit verschwenden Den Balken können Sie ietzt vollkommen frei über das ganze Directory bewegen (entweder mit den Pfeiltasten oder dem Joystick, denn wie alle Tastatur gleichzeitig arbeiten).

Mit Return oder dem Feuerknopf können Sie den jeweiligen Dateinemen euf dem der Balken gerede steht, euswählen. Er verschwindet dann. Manchmal stehen euch inverse Kommentare, die man z.B. mit dem Programm DIRECTORY MASTER einfügen kann, in der Directory. Wenn Sie nun versehentlich einen dieser Kommentere auswählen, ist das kein Grund zur Beunruhigung, denn der Pegeprinter testet sofort, ob es ein erlaubter Dateineme ist (der nie Invers sein darf) und fells es nicht so ist, wird er auch nicht eufgenommen.

Was Sie brauchen, ist neben dem Falls nicht die gesamte Directory in die Spalte paßt, können Sie mit der Leertaste die nächsten Einträge auflisten lassen. Bei ieder Auflistung wird automatisch vernlichen welche Deteinamen schon eusgesucht wurden, die dann nicht mehr erscheinen

> Haben Sie alle echt Dateinemen ausgesucht, kehren Sie eutomatisch zum Heuptmenü zurück, ensonsten müssen Sie dazu die ESC-Taste drücken. So weit, so gut. Sicherheltshelber sollte men sich nochmel ansehen, ob man auch elles richtig eusgesucht

Aber über den ersten Menüpunkt Vielleicht wundern Sie sich, daß die geht das nicht, und zwar deswegen, weil bei iedem neuen Anwählen die Reihenfolgedatei gelöscht wird, alle Einträge wären elso hin und Sie müßten nochmal von vorn anlangen. Das muß eber nicht sein, denn alle Einträge können Sie sich mit dem zweiten Menüpunkt nochmal ense-

> Dabei werden eber nicht schon die Bilder geladen, weil das viel zu lange dauern würde, wenn man nur mal schnell nachsehen will, sondern lediglich die Dateinamen. Sie können Sie sich letzt in Ruhe ensehen und mit der ESC-Taste zurückkehren

Nun kann es je vorkommen, deß Sle versehentlich einen falschen Dateinamen eusgesucht haben. Auch das ist kein Problem, denn dafür gibt es den dritten Menüpunkt. Sie breuchen nur den Dateinamen enzugeben, und

### **WASEO Designer-Disk - PAGEPRINTER**

schon wird er aus der Datei geltscht. Problematisch wird es aber, wenn Sie einen Dateinamen vergessen haben und ihn vielleicht nachträglich noch einfügen wollen. Heir gibt es nur den Weg, nochmal ganz von vom anzusangen und auszusuchen Da dieser Fall aber erfahrungsgemäß nicht of einntitt und es immer höchstens acht auszusuchende Seiten sind, ist diese Trästache nicht weller baschinenswerf.

Im Gegensatz zum Ersteller brauchen Sie die Ierfige Datei mit der Biddernamen nicht abzugeschern. Die Wir gletzt ben, können wir zum Ausdrucken kommen Alse chneil ein Blatz Pier in den EPSON oder kompatibler in den EPSON oder kompatibler Drucker eingelegt und den vielen Menüpunkt angewählt. Es werden pertra Selte 7 und 1 geläden und nebeneinander ausgefundt, dann eine Selten den die Beite Selten den die Beite Selten den der Beite schreiben.

2	10.
8	2
9	ti
S	£

Doch was ist das? Die Bilder sehen plötzlich anders aus! Das ist aber voll beabsichtigt, denn sie werden nur horizontal und vertikal gesplegelt, also an der X- und Y-Achse, damit der Trick mit dem Zusammenfalten später auch funktioniert. Als letztes kommen die Seiten 5 und 3 dran.

Sie sehen, Sie müssen sich auch nicht darum kümmem, darüber nachzudenken, welche Seite ganz am Anfang zuerst gedruckt werden muß

und weiche danach, das alles macht das Programm ganz von seibst. Das Auswählen ist also wirklich sehr einach. Was passiert aber, wonn Sie statt 8 nur 6 Seiten ausgewählt haben? In diesem Fall wird an der Stelle, wo die letzten Seiten erscheinen sollen, einfach gar nichts geladen und gedruckt, die Fläche bleibt also frei.

Soweit ist das überhaupt kein Problem. Was aber, wenn zwischendurch, also z.B. auf der ganzen zweiten Zeitungsseite nichts stehen soll? Das ist auch nicht weiter schwierig, Sie müssen in diesem Fall nur zwei leere Bilder, die z.L EERTI.EXT und LEERZ.EXT heißen könnten (das ist natürlich nur ein Vorschlagil auswählen.

Das sieht zwar auf den ersten Blick erwas seltsam aus, ist aber die betwas seltsam aus, ist aber die betwesselten bei Lösung. Das Programm kann ja nicht wissen, we a swischendurch ein freilassen soll oder nicht. Eine entsprechende Eingabetelseung hättle das Programm nur unnfolig umständlicher und komplisierter gemacht, oder und komplisierter gemacht, werden Sie sowieso auf jeder zu fungseite etwas unterzubringen haben.

Solite es während des Druckvorpangs einen Fehler geben, wird er abgebrochen und das Programm kehrt zum Hauptmenü zurück Achten Sie deshalb vor dem Drucken Immer darauf, daß der Drucker auch wirklich angeschlossen und die Bilderdiskette eingelegt ist. Sie können den Druckvorgang auch jederzeit durch Drücken der ISSC-Taste abbrechen.

und welche danach, das alles macht fester und stabilder werden und sich das Programm ganz von selbst. Das die Zeitung nicht nur besser halten, Auswählen ist also wirfülch sehr ein- sondem deren Seiten sich auch leichfach. Was neseint aber wenn Sie ter umblittern lasen.

Was aber tun, wenn mal mehr als acht Seiten gedruckt werden sollen? Dann gehen Sie am besten so vor: Sie notieren sich zuerst, welche Seiten auf das erste und weiche auf das zweite Blatt kommen soliten. Angenommen, Sie wollen jetzt 16 Seiten drucken, dann kommen auf das Titelhild des ersten Blattes die Seiten 1 und 2, auf die erste Innenseite 3 und 4 auf die zweite Innenseite 13 und 14. auf die Rückseite 15 und 16. Alle anderen Selten können Sie danach wie gewohnt und schon geschildert der Reihenfolge nach aussuchen und ausdrucken. Das hört sich aber sehr einfach an? Stimmt, das Ist es auch!

Aber natürlich lassan sich nicht nur Zeitungen mit dem Pageprinter ausdrucken, sondern wesentlich mehr. Öb es nun Geburstage, Weinachts-Einlagungs-, Menü oder einfach Grußkarten ein doer ein Adresshelt-I chen, ein Ciubausweis oder ein Minibrief und so weiter sein soll, mit dem Pageprinter läßt es sich schnell und einfach ausdrucken.

Lassen Sie dabei Ihrer Fantasie freien Lauf! Der Vorteil dabei ist, daß Sie viel mehr Gestaltungsfreiheit haben als z.B. beim PRINT SHOP, wo nur höchstens zwei verschiedene Rahmen, Fonts und Icons möglich sind. Mit dem WASEC-Publisher und dem Pageprinter kommen Sie um Meillen

Im nächsten Teil wid der Pagedeagner vorgesteilt. Und ich kann es nur noch einmal wiederholen: Falls as Fragen gibt, zögert nicht, schreibt sie auf und schickt sie mir zu. Da es keine dummen Fragen gibt, bekommt fir von mir auch keine dummen Antworten, garantierti

Bleibt mit nur noch zu sagen: Frohes Fest und guten Rutsch ins neue Jahr! Thorsten Heibing

# PPP- Angebot auf einen Blick

	marine.		gebot	141	CIII	CII DIIO	-	
Name	ArtNr.	Preis	Grafik-Demo/Utll.	AT 136	14,00	Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Alptraum	AT 25	19,80	Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90	Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Atmas 2	AT 6	45,90	GTIA Magic	AT 220	29,00	Quíck magazin 11	AT 180	9.00
Atmas Toolbox	AT 7	19,80	Im Namen d. Königs	AT 13	19,80	Quick magazin 12	AT 193	9,00
Bibo-Assembler	AT 160	49,00	Invasion	AT 38	19,80	Quíck magazin 13	AT 232	9,00
Bibomon 25 K	AT 244	149,00	Jinks	AT 188	39,00	Quick magazin 14	AT 280	9,00
"C:"-Simulator	AT 80	19,90	KE-Mouse	AT 278	59,00	Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Carrillon Printer	AT 153	29,90	KrIS	AT 183	24,90	Rom-Disk XE	AT 237	135,-
Cavelord	AT 269	24,00	Laser Robot	AT 199	29,80	Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Centr. Interface II	AT 98	128,-	Library Diskette 1	AT 194	15,00	Rom-Disk XE/8 Epr.	AT 239	185,-
Der leise Tod	AT 26	19,80	Library Diskette 2	AT 205	15,00	Rubber Ball	AT 83	24,00
Desktop Atari	AT 249	49,00	Lightrace	AT 51	19,80	S.A.M	AT 23	49,00
Design Master	AT9	14,80	Logistik	AT 170	29,80	S.A.M. Designer	AT 56	19,00
Die Außerirdischen	AT 148	24,80	Mad Stone	AT 272	24,90	S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90	Masic	AT 12	24,90	S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Directoy Master	AT 223	24,90	Mega-FoTa. 2.06	AT 263	29,80	S.A.M. Komplettpak	et AT 100	79,00
Disk-Line Nr. 1	AT 61	10,00	Megaram 1MB	AT 245	199,-	(S.A.M., S.A.M. Des	gner, S.A	.M.
Disk-Line Nr. 2	AT 82	10.00	Megaram 256 KB	AT 250	149,-	Patcher, S.A.M. Zus		
Disk-Line Nr. 3	AT 76	10,00	Mister X	AT 287	24,90	Schreckenstein	AT 270	
Disk-Line Nr. 4	AT 78	10.00	Minesweeper	AT 222	16.00	Shogun Master	AT 107	24,90
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00	Monitor XL	AT 8	14.80	Soundmachine	AT 1	24,80
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10.00	Monster Hunt	AT 192	29,80	Sound-Monitor	AT 260	29,80
Disk-tine Nr. 7	AT 103	10.00	MS-Copy	AT 161	24.90	Sourcegen 1.1	AT 2	24,90
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10.00	Musik Nr. 1	AT 135	14.00	Speedy 1050	AT 110	99,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10.00	Mystik Tell 2	AT 218	24	Speedy XF551	AT 284	179,-
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00	PC/XL Convert	AT 274	29.90	Spieledisk 1	AT 132	16,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10.00	PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9.00	Spieledisk 2	AT 133	16,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10.00	PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9.00	Spieledisk 3	AT 134	16,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10.00	PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12.00	SprintXL	AT 288	29,90
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10.00	PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12.00	SYZYGY	AT 289	9,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10.00	PD-MAG Nr. 1/94	PDM 19	4 12-	TAAM	AT 219	39,-
Disk-Line Nr. 18	AT 195	10.00	Picture Finder Luxe	AT 234	12.00	Taipei	AT 50	19,80
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10.00	Phantastic Journey I	AT 173	24,80	Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10.00	Phantastic J. II	AT 203	24.80	Tigris	AT 90	15,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00	Player's Dream 1	AT 126	19.80	Turbo Basic	AT 64	22,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10.00	Player's Dream 2	AT 185	19.80	Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00	Player's Dream 3	AT 204	19.80	Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00	Print Shop Operator	AT 131	16.00	T.L. Adapter für DFC	AT 150	24,90
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10.00	Print Universal 1029	AT 202	29.00	Utilities 1	AT 137	16,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10.00	Puzzie	AT 275	12,00	Utilities 2	AT 138	16,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10.00	Quick V2.1	AT 53	39.00	Utility Disk	AT 172	19.90
Disk-Line Nr. 28	AT 286	10,00	Quick V2.1 Hendb.	AT 196	9.00	VidigPaint	AT 214	19,90
Diskmaster	AT 213	29.90	Quick V2.1 Handbu		0,00	Videolilmverwaltung	AT 151	19,90
Dynatos	AT 179	29.80	Quick magazin 12	AT 197	16.00	WASEO Publisher	AT 168	34,90
Enrico 1	AT 225	26,90	Quick ED V1.1	AT 86	19,00	WASEO Designer	AT 208	24.00
Enrico 2	AT 247	24,90	Quick Magazin 1	AT 58	9,00	WASEO Triology	AT 277	24,00
Eprom-Burner V1.8		189.00	Quick Magazin 2	AT 68	9.00	Werner-Flaschbier	AT 105	19.90
Fiji	AT 28	19.80	Quick Magazin 3	AT 77	9.00	XL-Art	AT 154	49.00
Final Battle	AT 271	19,80	Quick Magazin 4	AT 79	9,00	Set für W. Publisher	AT 186	15.00
FiPlus 1.02	AT 24	24.90	Quick Magazin 5	AT 85	9.00	5 Bilderdisketten	AT 198	25.00
GEM'Y	AT 259		Quick Magazin 6	AT 91	9.00	Bilderdisketten 6-8		16.00
GEM T Gigablast	AT 162	19,00	Quick Magazin 6	AT 102	9.00			
	AT 104	19.90	Quick Magazin 8	AT 102		Für Ihre Bestell		
Glaggs Itl	AT 104	19,90	Cruick magazin 8	MI 12/	9,00	te Postkarte	verwen	Jen

### Assemblerecke -Teil 9 - ATARI magazin

Nachdem wir letztes Mal uns den STACK etwas näher angesehen haben, kommen wir diesmal zu einer praktischen Anwendung. Und zwar werden wir die beiden letzten Kursteile miteinander kombinieren: Es sollen mehrere Farbwechsel hintereinander entstehen, das ganze sieht dann wie eine Röhre aus.

	ORG	\$8800
	LDA	
		\$D40E
	LDA	#DL:LO
		560
		#DL:HI
	STA	561 #DLI:LO
		512
	STA	#DLI:HI
		513
		#192
		SD40E
	878	20400
DL	DFB	112,112,112
	DFB	112,112+126
	DFB	
	DFW	
		22
DLI	PHA	
	TXA	
	PHA	
LOOP	LDX	TABLE, X
TOOL		SD40A
		SD01A
	INX	SDOIN
	CPX	40
		LOOP
	PLA	2001
	TAX	
	PLA	
	BTT	

Das ist also unser Listing

Gehen wir das ganze am besten von vorne an durch: Zu Beginn ist wieder die Initialisierung der DL und DLI Routinen. Alle Interrupts werden ausgeschaltet, die Vektoren verbogen und dann die Interrunts wieder eingeschaltet.

Dann folgt eine Display List, die einfach nur aus Blank Lines besteht. Nach der fünften Zeile wird dann der DLI ausgelöst.

geschoben, dann das X-Register in den Akku transferiert und dieser dann abermals auf den Stack geschoben. Der Akku und das X-Register sind somit gerettet.

In unserem Beispiel ist das nicht so wichtig, da das Hauptprogramm sowieso mit dem Aufruf des DLI beendet ist, aber bei größeren Programmiervorhaben ist dies schon wichtig. Nachdem dies also geschehen ist, wird das X-Register auf Null gesetzt.

Dann erfolgt das Einlesen der Farbtabelle. Sie besteht aus einem Verlauf von 0 (Schwarz) bis 14 (Weiß). Damit auch immer eine neue Zeile pro Farbwert erreicht ist, wird der Wert auch gleichzeitig In die Adresse \$D40A gesetzt. Das ist das Register für den Horizontalen Zeilensprung.

Interessant ist nun der DLI: Zu Be- Sobald irgendein Wert dorthin geginn wird der Akku auf den Stack schrieben wird, wartet der Computer bis die nächste Zeile erreicht ist. Dann wird der Farbwert zugewiesen und das X-Register erhöht. Wenn dies geschehen ist, wird verglichen, ob schon der achte Wert eingelesen worden ist. Wenn nicht, wird die Schleife weiter ausgeführt, ansonsten ist der DLI zu Ende.

> Dann wird der letzte Wert vom Stack gehalt und ins X-Register geschrieben und dann der vorletzte Wert wieder normal in den Akku gesetzt. so als ware nichts gewesen.

So, wenn Sie das ganze heute gut verdaut haben, dann können wir uns nächstes Mal an die größeren Sachen wagen!

Frederik Holst

### PPP Hardware-Angebot

1 MB Super-Megaram	BestNr. AT 245	DM 199,-
256 KB Super-Megaram	BestNr. AT 250	DM 149,-
ROM-Disk 512KB für XL	BestNr. AT 236	DM 119,-
ROM-Disk 512KB für XE	BestNr. AT 237	DM 135,-
ROM-Disk 512KB XL + 8 Eproms	BestNr. AT 238	DM 169,-
ROM-Disk 512KB XE + 8 Eproms	BestNr. AT 239	DM 185,-
Eprom-Burner V1.6	BestNr. AT 240	DM 189,-
Speedy 1050	BestNr. AT 110	DM 99,-
Centronics Interface II	BestNr. AT 98	DM 128,-
Turbo-Link ST	BestNr. AT 149	DM 119,-
Turbo-Link PC	BestNr. AT 155	DM 119,-
KE-Mouse	BastNr. AT 278	DM 59,-
Weltneuheit: Speedy XF551	BestNr. AT 284	DM 179,-

Achtung: Weihnschtsangebot - 25K Bibomon Profipaket 25K Bibom.+Biboassembler Im ROM Best.-Nr. AT 262 DM 149,-Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten

# Neue Public Jede PD-Diskette nur DM 7,-

PD-Ecke von Markus Rösner

Für alle Freunde der PD-Software können wir heute sechs neue PD-Disketten anbieten, die sicherlich für ieden Geschmack etwas zu bieten haben Aber lest selber

#### THE DAY AFTER

In den letzten Tagen des letzten Krieges hast Du. Dr. Reed, das Serum entwickelt, das die Menschheit retten kann

Die letzten Bomben dieses letzten Krieges haben einen Virus frei werden lassen, der grausamer ist als der Tod Es tötet nicht.



es macht einen zum MONSTER

Kurz bevor Dein Hubschrauber von einer Rakete getroffen wurde hast Du dir eine Überdosis Deines Serums gespritzt. Du bist immun gegen die Bakterien. Deine Aufgabe: Rette die Menschheit. Wem diese Sätze ietzt Irgendwie bekannt vorkommen, dem sei gesagt: Es ist gut möglich.

Dieses Grafikadventure, das übrigens komplett in deutsch gehalten wurde. ist dem bekannten Film "The Day After - Der Tag danach" (ich weiß nicht, ob so genau der Filmtitel lautet. aber es geht in die Richtung) nachempfunden. Das Spiel zum Film sozusagen. Wer den Film kennt, wird sich schnell zurechtlinden, aber auch ohne Filmkenntnis geht es ganz gut zu spielen.

Die Grafiken sind aut gelungen und detailreich, der Parser geht in Ordnung, was will man eigentlich mehr? Für Kurzweil ist gesorgt. Eines der besseren PD-Grafikadventures. Wer

den Film trotzdem nicht kennt, sollte Ihn sich einmal in irgendeiner Form ansehen, ein wirklich auter Film mit ernstern Hintergrund, das gilt auch für dieses Spiel: Ein wirklich gutes Adventure mit ernstern Hintergrund, welches dennoch viel Spaß macht. Rest -Nr PD 243 DM 7,-

### STAR TREK DIASHOW

Im großen Boom der Dinos besinnen wir uns lieber zurück auf die auten Science-Fiction Stories. Eine der älteren und zugleich eine der besten Ist sicherlich STAR TREK (Raumschiff Enterprise).

Auf dieser Diskette kannst Du nun ganz einfach die Helden der Serien beautachten. Auf der ersten Seite der Diskette befinden sich Rilder und Personen der Serie "Star Trek - The Next Generation", auf der B-Seite sind die Orginal "Star Trek"-Helden. wie z.B. Spock



Die Bilder sind einfarbig mit vier Helligkeitsstufen und sind digitalisiert worden. Die Qualität ist sehr aut und alles ist klar erkennbar. Für Science-Fiction Fans sicherlich mehr als interessant. Best.-Nr. PD 244 DM 7.-



### ALIENS II / TRESHHOLD

Zwei bessere Action-Splele befinden sich auf vorliegender PD-Disk 245. Auf der ersten Selte geht's mit ALI-ENS II auf Gauntlet's Spuren, Du steuerst eine Spielfigur, deren Ziel es ist, alle im Level befindlichen Dosen einzusammeln und den Warpgang in den nächsten Level zu finden, was meist auch kein Problem ist.

Probleme gibt's aber trotzdem. Denn viele Feinde tummeln sich im Labvrinth und verfolgen einen, da hitft eigentlich nur der Griff zur Waffe, also ballern was das Zeug hält, bis sle alle sind, denn dann kann beruhigt gespielt werden.

Außerdem gibt es noch Sperren. die mit einem Schlüssel geöffnet werden können, die man im Labyrinth finden kann. Es gibt eine Vielzahl von Mög-Ilchkeiten, dieses Spiel zu spielen, alleine oder mehrere, einfach bis schwierig

kann der Schwierigkeitsgrad sein usw. usf. Ein Soiel mit netter Grafik. gutern Scrolling und mäßigen Soundeffekten.

Ballertechnisch geht's auf der zweiten Seite zu - das ehemals kommerzielle Ballerspiel "Zybex". NEIN, das war ein Scherz. Zybex ist natürlich KEINE PD-Software und darf keinesfalls kopiert werden.

Aber das vorhandene Ballerspiel "Treshhold" war auch mal kommerziell, jedoch weit weit weit in der Vergangenheit und wurde zu PD erklärt

### PD-HIGHLIGHTS

Das Spiel ähnelt vom Prinzip her "Golavian" nur hietet vorliegendes s/w-Grafik, diese ist aber abwechslungsreich und aut enimiert. Beim Heizen sollte man eufpassen, daß man nicht seinen Laser überhitzt, denn sonst geht man in die ewigen kosmischen Gründe ein Für Ballerspielefreaks mehr als zu empfehien. Best -Nr. PD 245 DM 7.-

### KAUFHAUSMANAGER und PD-DASH

Und nochmal zwei Spiele auf einer Diskette. Beim "Kaufhausmanager" können sich ein bis zehn Snieler um die Marktführung streiten. Das Spiel geht über einen Zeitreum von zwälf Spielrunden « 1 Jahr. Hier muß nun gut eingekauft werden, Werbung gemacht werden. Personal eingestellt werden und und Man muß eben einen Multikonzern leiten. Doch Vorsicht! Der Gegner schläft nicht.



von Compysoft. Der gute alte "Boulder Dash" mußte wieder für eine Umsetzung herhalten. Diese ist zwar in Basic, ähnelt

Ein nettes

aber dem Orginal sehr von der grafischen Gestaltung her Zurlem ist elles schön bunt, sodeß Zweifel eufkommen könnten, ob dies wirklich Basic ist, aber ein Blick ins Listing läßt diese Behauptung Wahrheit werden. Eine nette Diskette mit langem Zeitvertreihcharakter. Best -Nr PD 246

DM 7.-

### HIFI-DEMO + ATARI TEAM DEMOS

Eine PD-Disk für unsere Demo-Freaks haben wir auch wieder paret. Die erste Seite nimmt die "Hifi-Demo" ein, die Musikstücke eus bekannten Spielen bietet wie z.B. das geniale Titelstück von "Elektraglide".

Es wird eine Einheitsgrafik zu den Musikstücken gezeigt und das war's. Nicht schlecht. Die zweite Seite wird von ein paar kleineren bis mittleren Demos eingenommen. Für Demo-Fans eine gute Investition

Roet Nr PD 247 DM 7.-



#### TITEL SCREEN MANAGER

Wer wollte nicht schon immer einmal euf einfachste Weise effektive Titelbilder für seine Basic-Programme entwerfen? Der Titel Screen Manager bietet sich hierfür hervorragend an. Denn die fertigen Produkte werden nicht als 62-Sektoren Bild abgespei-Spiel für einen chert, sondem als reines Basic-File Zeitvertreih Eine Anleitung zu den einzelnen Funktionen befindet sich auf der Rückseite der Diskette

> Das Problem beim Programm selber ist aber, daß das Titelbild dann zwar schön eussieht, da der Zeichensatz nicht schlecht ist, der das Titelbild zeichnet



Nur: Die Werte werden in Data Zeilen abgelegt und dann guasi auf den Blidschirm geglottet, was natürlich viel Zeit und viel Speicherplatz einnimmt. Ein Titelbild mit 200 Sektoren ist somit ein Problem

Eine autes Ergebnis würde es werden, die Titelbilder mit dem Titel-Screen Manager zu erstellen, jedoch das fertige Produkt als 62-Sektoren Bild abzuspeichem, was ja kein Probiem ist. Falls doch, einfach nachfragen, ich gebe Euch dann die Programm\osung. Best -Nr. PD 248

DM 7.-

### Das ganze Team wünscht thnen ein frohes

Weihnachtsfest

Rechtzeitig zu Weihnechten bekommt man elso wieder viele günstige und zudem noch gute Titel als PD-Software quasi für den Gabentisch geschenkt.

Beachtet euch das übliche Angebot "Die Menge macht's", die die PD-Software für Euch noch erschwinglicher macht.

In diesem Sinne hoffe Ich deß Ihr Eurem XL/XE noch lenge treu bleibt und verbleibe bis vielleicht demnächst in diesem Theater. Adios.

Markus Rösner



SUPERANGEBOT Die Menge macht's 5 PD-Disketten DM 30,-

10 PD-Disketten DM 55.-15 PD-Disketten nur DM 75.-

# KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzelgenmarkt Im ATARI magazin

Suche ständig Floppy's für den ATA-RI XL/XE Computer. Sie dürfen nicht mehr als 100 .- DM kosten und müssen 100% o K sein Auch Floonyniatinen der XF 551 werden zum Höchstpreis von 50,-DM gesucht. Das Boerd muß 100% o.K. sein. Weiterhin wird ein Farbmonitor für den XL/XE gesucht. Er muß 100% o.K. sein und derf nicht über 100 -DM kosten. Angebote bitte nur schriftlich an : Kay Hallies Gerberstraße 8. 25355 Barmstedt.

Verkeufe Ateri 400, VHB, 0203/ 480682 Dirk

Verkaufe: Music Constr. Set 20 .- . Mad Marbles & Scaremonger 5 - DM. LDS-Freezer 10,-, Showdown Hockey 10,- DM, + Porto. Robert Kern Wermtal 3 88515 Langenenslingen, Tel: 07376/708.

Hilfel Wer kann gegen Erfolgshongran Happy-erweiterte 1050 reparieren? (Anthebsriemen defekt + Lesetebler). Tel: 040/338163.

Atari 800XL mit 320kB. Floppy 1050 mit Turbo, Farbplotter 1020, diverse Software, Joystick und Diskbox, VB 500 - Tel: 06842/2079 (Michael) ab 14 00 Hbr

Wer verkauft mir das Spiel Airwolf (auf Diskette)? Verkaufe original Treckball für 20.- DM. Henryk Menzel, Bahnhofstr. 30, 99734 Nordhaueen

Verkaufe Atari 520STE 1MB-Aufrüstung + ca. 70 Disk, origin, Spiele, Preis n. Vereinberung, Haupt, Fabrikstr. 5, 01847 Lohmen, Tel: 03501/ 588371.

Die neue Maus ist da. Siehe Seite 45

Wer kann mir weiterhelfen? Ich suche den Lösungsweg für den Schatziäger. Wo befindet sich die Machete? In der Pyramide stehe ich vor dem Abgrund und komme nicht weiter. Gerd Glaß, zusammenarbeitet (macht zusätzliche Berastr. 22, 16321 Schönow. Verkaufe Programmrecorder Atari

1010 und XC 12 für je 39,99. Brei, J., Schmiedegasse 1, 93092 Sarching, Tel: 09403/4825.

#### Bitte beachten Sie die Seiten 17 und 25

Suche original Spezial-Netzgerät für Atari Matrixdrucker 1025, Emde, Am

Suche äitere Original-Spiele für den XL/XEI Telefon ab 14.00 Uhr: 07725/ 545 (Sebastian verlangen).

0511/484420

Komplettsystemi Atari XI., Floopy XF 551, Drucker 1029, ca. 200 Disketten (Textverarbeitung, Datenverwaltung, Kalkuletion, Spiele), 2 Diskboxen, 2 Joystick, viel Literatur, VB 400,- DM, schriftl. en Tröger, Hopfenweg 1, 04329 Leipzig.

Suche Netzteii für 800XL und Stereoblaster-Besitzer, Daniel Pralle, Nienburger Str. 20, 31535 Neustadt, Tel-05032/1316

Suche Fluosimulator FS2 und 1 Happy-Speeder und "Planetarium" Kerlheinz Grabner, Wien, Tel: 0043-1-4647574 oder auf Band Telefonnummer hinterlassen.

Verkaufe Atari 800XE mit Floppy, Diskettenbox + ca. 60 Spiele und PD's (z.B. Bismarck, Draconus, Herbert 1+2, Taam, Mystik 2, Nibelungen) und 2 Joystick, Preis=350.- DM. Tel: 05520/3187 ab 14 Uhr.

Wie kann ich den Waseo-Publisher an meinen Star NL10 Drucker ennassen, der zwar epsonkompatibel lst. aber nicht mit diesem Programm LFI? Wenn ich den DIP-Scheiter auf LF-Aus stelle, wird alies in eine Zeile gedruckt, Diether Glasa, Seb. Bach-Str. 18, 06869 Coswig/Anhait.

Suche Software euf Disk, Kassette oder Modul. Angebote an: S. Hofer, Via Cá Di Ferro 7, CH-6648 Minusio/ Schweiz.

Suche Netztell für 800XL oder 130XE. Daniel Pralle, Nienburger Str. 20. 31535 Neustadt Tel: 05032/1316 Suche Anieitungen und Beschreibun-

gen, speziell Handbuch für Drucker Umenfeld 3, 30453 Hannover, Tel: STAR NG-10. Suche Floppy's für Atari XL/XE und Plotter mit Preis- und Zustandsangabe, Bernd Dille, Nordhäuser Str. 47B, 99706 Sondershau-

> NEII SYZYGY MISTER X

Anzeigenschluß Kleinanzeigen 4. Februar 1994

Bitte belgeglegte Postkarte verwenden

### Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

### SYZYGY

Das neue Diskmagazin Salve Atari-Freaks, diese Tage erscheint das neue Magazin "Svzvov" von Power per Post auf Diskette. Neben Tests über Software der Bereiche Spiele und Anwendungen. Hardware und Sammlungen findet Ihr noch Texte über allgemeine Themen, dle auch nichts mit dem XL/XE zu tun haben. In der ersten Ausgabe findet Ihr bereits schon über 45 Texte, die in einem professioneil aufgemachten Menüprogramm untergebracht sind.

Dieses Menüprogramm bietet Euch:

- Druckroutinen Epson / 1029 inkl.

- Setupmenü für Farben, Druckroutine

Umlaute und scharfem s

usw. Daten abspeicherbar

- Das Textfile steht komplett im

und zurückgeblättert werden

Speicher und kann beliebig vor-

. 1 lbr lok! Alarmfunktion

-Als Eingabernedien werden akzeptiert: Tastatur, Joystick, Zehnertastatur CX85

 Inhaltsverzeichnisse k\u00f6nnen nachgeladen werden, sobald mehrere Ausgaben lieferbar sind

und noch einiges mehr Vom Inhalt her wird Euch in der ersten Ausgabe u.s. geboten:

- 28 Testberichte (Spiele/Anwender-Software, PD-Disketten, Hardware)

- Basic-Kurs für Anfänger und Fortgeschrittene

- Spieletins

 Deutsche Anleitungen zu Polenspielen

Music-Corner Wettbewerbe

Aktuelle Berichte (z.B.

Laser-Drome) Aktuelle Neuigkeiten auf dem XL/XE · Oldie-Ecke

- und vieles mehr

Das ganze wird Euch geboten für nur DM 9.- auf einer beidseitg bespielten Diskette im Medium-Format, randvoll bespielt, value for money! Sollten wir es dennoch nicht schaffen, die Disk randvoll mit Texten zu füllen so

bekommt Ihr noch qualitativ hochwertige PD-Software dazu, Kurzum; Vergest alles, was the hisher an Diskmagazinen für den XL/XE gesehen habt und legt Euch einmal das "Syzygy" zu, denn auch Ihr werdet überrascht

Übrigens: Wir suchen noch Texte für das "Syzygy". Wer Lust und Interesse hat der schreibe uns einmal. Unter allen Einsendern werden Polenspiele verlost. Texte schickt Ihr bitte an:

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, Tel. 0711/455171

Markus Rösner, Fachriastr, 9, 74226 Nordhausen, Tei, 07135/2840

So, nun hoffen wir, Euer Interesse geweckt zu haben und freuen uns schon auf unsere neuen Leser und Mitarbeiter.

Best.-Nr. AT 289 DM Q.

Achtung: Abonnieren Sie gleich die Ausgaben zu iedem ATARI magazin1 Also Ausgabe 1, 2 und 3/94, Sie erhalten dann einen Sonderpreis: Alle 3 Ausgaben für nur, und ietzt halten Sie sich fest DM 18 -Roet Nr AT 285 DM 18 -

Quick Magazin 14

Vielleicht hätte man das Quick Magazin 13 überspringen sollen, dann gäbe es schon längst eine Ausgabe 15. Nur so läßt sich erklären, daß mit der Ungiückszahl auch das Unglück über die Quick Magazine hereinbrach, nămlich daß so lange Zeit keines mehr erschienen ist. Aber was lange währt, wird endlich gut, wie der

Rainer Caspary führt seine Kompressions-Serie fort. In dieser Ausgabe beschäftigt er sich mit dem Statisch Huffman Algorithmus, einem der zahireichen LZ-Verfahren, die von Packprogrammen auf zahirelchen anderen

Volksmund sagt.

Atari magazin

### ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

zlemlich lengen, teilweise etwas komplizierten Texten (eber das liegt in der Natur der Materie) werden Grundlagen, Funktionsweise und Effizienz-Abschätzung des Huffman Algorithmus erläutert. Praktisch demomstriert wird dies an einem Packprogremm für Bilder

Wer schon immer mai ein Spiel in Quick programmieren wollte, sich je doch wegen der Programmierung der Player-Routinen nicht getraut hat, der findet in der Pleyer-Library alles was er braucht. Routinen zum Bewegen. Erschaffen, Löschen und Ahfragen von Player Missiles sind vorhanden und müssen nur noch genutzt werden

Auch für den Nichtprogremmierer ist wieder ein Schmankerl dabei: Das I Spiei ZACKI, bei dem man sich als Bombenentschäder versuchen muß Dieses Geschicklichkeitsspiel wird elnen sicher für etwas längere Zeit beschäftigen. Florian Reumann

Best.-Nr. AT 280 DM 9.-

#### PD-MAG Nr 1/94

Es ist mai wieder soweit, das neue Power per Post PD-Mag ist fertig und wartet darauf von Euch erforscht zu werden. In dieser bereits fünften Ausgabe erwarten Euch wieder 20 Texte voller Infos, Tips und News. Alleine 5 PD-Disketten und 3 kommerzielle Spiele standen diesmal auf dem Prüf-

Im Hardwaretest wurde der Sound 'n Sampler unter die Lupe genommen und in den News geht es um die Jahreshauptversammlung des AB-BUC, neue Software und interessante Themen rund um den 8-Bit Atari Außerdem werden die Sieger des Mega-Wettbewerbs vorgestelit, und es gibt auch einen neuen Wettbewerb. Zum guten Schluß gibt's noch ein richtiges Feuerwerk an Super-Softwere

Die Demofreunde dürfen sich über die Heii-Demo und die Musiken von

Systemen gang und gäbe ist, in zwei Zybex, Sanxion und Warhawk freuen. Die Anwender kommen mit Rusiness Ceasars Clock, Autorun SYS-Maker und dem Message-Maker so richtig auf ihre Kosten, und damit die Sache so richtia in Schwung kommt, sorgen die Superspiele Mines und The Warsaw Tetris für langen Spielspaß. Als Bonbon habe ich noch den Bailsong No. 2 draufgepackt und netürlich ist euch der CSM-Editor mit von der Partie



Das PPP-PD-Mag sorgt elso euch weiterhin dafür, daß jeder User das kriegt, was er sich wünscht. Seid auch Ihr mit dabei. Für nur 12 - DM bekommt ihr zwei Disketten voiter Action und Informetion. Wo gibt's das denn sonst noch??? Na kler. NIR-GENDS!!! Also wertet nicht länger und bestellt noch heute Euer PPP-PD-Mag Nr. 1 für nur 12.- DM oder am besten gleich ein 3-Ausgaben-Abo (siehe euch Rückseite des AMs) für nur 25,- DMIII

Best Nr PDM 194 DM 12 a

### **DISK-LINE 26**

Hier kommt wieder neue Softwarezufuhr für mehr Action am Computer: Wenn Sie mal das Problem haben. kein KassettenInlay zu besitzen und sich alle Lieder mit der Hand aufschreiben müssen, brauchen Sie nur K.I.D. (Kassetten-Inlay-Druck). Durch einfache Bedienung und gute grefische Gestaltung wird das Erstellen eines Inlavs zu einem reinen Veronü-

Mit dem 80-ZEICHEN-FONTLADER erhalten Sie elnen Editor, wie Sie ihn in Graphics 0 gewöhnt sind, aber mit 80 statt 40 Zeichen, die Sie mit einem eigenen Font, den men mit einem völlig normalen Fonteditor ersteilen kann, auch noch ganz beliebig gestalten kanni

FONT16 ist ein besonderer Fonteditor: Er fügt 4 normale Zeichen zu einem zusemmen, entweder schwarz/ weiß oder farbig und ermöglicht sogar Zeichensatzanlmationeni

Haben Sle Über- oder Unter- oder ihr passendes Gewicht? Mit dem Programm IDFAI GEWICHT können Sie das herausfinden, es kann für Männer. Frauen und Kinder berechnet

HILBERT und KOCH sind zwei sehr gute Grafikprogramme. Mit verschiedenen Parametern können sehr schöne Grafikmuster in höchster Auflösung entstehen.

Im Spiel FIGHT geht es um Strategie. Sie müssen die Städte ihres Geoners

#### Neus Quick V2.1 Handbuch

ACHTUNG: Für alle, die QUICK aus den älteren ATARI magazinen ebgetippt haben oder die eine ältere Version besitzen, bieten wir die Möglichkeit, das neue Handbuch nachzubestellen,

Best.-Nr. AT 196

DM 9.-

Neues Quick V2.1 Handbuch + Quick magazin 12 Zusammen mit dem neuen Quick magazin wird elles noch einmal günstiger für Sie. Bestellen Sie also gleich das neue Handbuch und das Quick magazin

12 zusammen Best.-Nr. AT 197 DM 18 -

### GAMES

möglichst schnell und mit möglichst wenia Verlusten erobern.

Beim Soiel SENSO müssen Sie dle Ton- und Farbreihenfolge des Computers fehlerigs nachspielen können.

Auch Musikfreunde werden nicht vergessen: Mit MUSIK IM KERZEN-SCHEIN (Achtung: Die Liedtexte können nicht bei PPP angefordert werden, dies muß ein Scherz vom Autor sein) kann man sich 10 bekannte Weihnachtsileder in Mesic anhören

Also, ob Spieler-, Anwender- oder Musiktan, alle kommen bei dieser Ausgabe wieder euf ihre Kosten, deshelb auf keinen Fall entgehen lassenl

Best.-Nr. AT 286 DM 10.-

## Neu: Mister X

Wer kennt nicht das Brettspiel "Scotland Yard"? Elne Umsetzung dieses Brettspielklassikers für unseren XL/ XE ist in den nächsten Tagen bei PPP unter dem Titel "Mister X" erhältlich. Um es gleich vorwegzunehmen: es handelt sich hierbei nicht um ienes Siel, das vor gereumer Zeit beim Spielewettbewerb Im Atari-Megazin gewonnen hat, sondern um ein ganz neues. Erlorderlich ist eine Ramdisk mit Mindestaröße von 64

VIer Spieler (es kann ein Spieler alle übernehmen oder man spielt eben bis zu viert) sind auf der Jagd nach dem geheimnisvollen Mister X, der, wie Im Vorsnann zu erkennen ist, in Mordverdecht gerät.

Jeder Spieler kann in London, wo das Geschehen stattfindet 10 Taxifehrten. 8 Busfahrten und 4 Bahnfahrten mechen. Die vier Detektive (= Mitspieler) sind optisch auf der Bildschirmkarte zu erkennen, Mister X natürlich nicht, sonst wäre das ganze ja witzlos

Ziel ist es nun, innerhalb diesen 24 Zügen, Mister X dinglest zu machen. Als kleinen Anhaltspunkt erhält man Immer das Fortbewegungsmittel das der Geiagte benutzt, sodaß mit der mitgelieferten Karte gleich etwaige Positionen ausfindig gemacht werden können.

Erwischt man Mister X, so sieht man ihn in den Knast wandern. Andemfalls haben die Detektive versagt, und Mister X begeht beim nächsten Programmstart wieder einen Mord, solange his es gelingt, ihn zu stellen.

Die Umsetzung ist gut gelungen, allerdings sollte man minimum zu zwelt sein. Spielt man alleine, hat man alle vier Detektive zu steuem und es macht dann nicht so viel Spaß.



Dieses Soiel werden wir in der nächsten Ausgabe noch ausführlicher voretolion

Markus Rösner Best.-Nr. AT 287

### DM 24.90 THE LAST GUARDIAN

Chris Paul Murrey het wieder zugeschlagen. Namentlich werden einige seiner sehr auten Spiele sicherlich einige User kennen, wie z.B. Henry's House oder euch Mirax Force. Wie auch seln "Mirax Force" geht "The Last Guardian" in die Ballerspielecke.

Du steuerst mit dem Jovstick einen kleinen Raumgleiter über das von oben nach unten scrollende Levelbild. wie z.B. einer großen Raumstation oder auch durch einen Asteroidengürtel. Jede Menge Aliens kommen Dir natürlich entgegen, sodeß Du tierisch aufpassen mußt, daß die Energie delnes Schutzschirmes nicht zuneige geht. Zudem gibt es euf der Raumstation noch Radartürme, bei deren Kollision

du ein Leben ver-

Bellern heißt nun die Devise. Alles mögliche. was sich bewegt, was sich nicht



bewegt, einfach elles muß ebgeballert werden, um in den nächsten Sektor zu gelangen. Dabel wird in Punkto Grafik in die Vollen gegriffen. denn das Scrolling geht in Ordnung und die vielen Obiekte, die sich so auf dem Schirm tummeln und dann noch tellweise schön ferbig.

Sound gibt 's In Form von Effekten. eine Melodie gibt es leider nicht, wäre doch zu schön gewesen, eber vielleicht nächstes Mal. Entschädigt wird man durch eine Sprecheusgebe.

Für Fans dieses Genres sicherlich ein Spiel, welches sich der entsprechende User zulegen sollte. Für Fans anderer Spielegenres gibt's auf diesen Seiten noch viele Neuveröffentlichungen, deren geneuere Beobachtung sicherlich auch Interessant wird. Nichtedestotrotz let "The Last Guardian" eines der besseren Ballerspiele. Best-Nr. Pl. 14 DM 24.90

#### **SMUS**

Wer wollte nicht schon (mmer einma) ein Spiel heben mit lustiger Grefik, in dem man eine Art Grisu steuert und ein großes Labyrinth erforschen muß? Wer dies elles schon einmal wollte der sollte sich vorliegendes Soiel einmal näher ensehen.

Hier steuert der Soleler einen Drachen, muß Gegenstände finden, das große Labyrinth erforschen und sich nicht von den vielen Feinden erwischen lassen oder in einen Abgrund stürzen, der vielleicht in einen reissenden Fluß führt. Zudem albt es noch verseuchte Bodenteile, deren Berührung sich tödlich auswirken.

Den verschiedenen, lustig gezeichneten Feinden steht man nicht genz wehrlos geganüber. Man selbst hat aine begrenzte Anzahl Bummarangs (so sight's igdantalls aus), mit denen man dla Fainda allminlaran kann. Auffrischung des Bummerang-Vorratas ist natürlich möglich, nur müssen dia Sammelstellan gafundan werden: diese liegen wahrschainlich wieder am Enda aines langen, fiesen Gangas. Man hat also viel zu springen und vielan Feindan auszuwaichan. von dan Transportbändarn ganz zu schweigan, dia maistans in dia antgagangesatzta Richtung laufan, wie man's aigantlich benötigt - da kann Panik aufkomman. Wer schafft's also his zum Enda?

Lustic gahaltan ist die Grafik, man kann alles klar arkannan, farbig ist es auch, nur dia Spielfiguren sahan aintarbig in ein paar Halligkeitsstufen ein wenig trist aus; aber das Aussehen daser Figuren macht alles wieder dam natt. thaw



Die Hintergrundgrafik ist auch sehr gut gelungen. Scrolling gibt es keines, es wird allas per Bildumschaltung geregalt, weshalb man nicht immer siaht, wohin man läuft oder springt, aber dias bekommt man mit dar Zait heraus.

Dia Musik ist ebenfalis lustic newordan, lediglich dia Stauerung des Drachan ist anfangs ein wanig schwiarig. Sobald man sich aber an dia atwas ungewöhnliche Stauerung gewöhnt hat, geht alles wia geschmiert.

Ein Spiel, das Groß und Klain sicherlich längar als nur ain paar Stunden an dan XL/XE fasseln wird. Best.-Nr. PL 15 DM 24.90

#### ZEUS

Für Freunde von Bun-And-Jumos haben wir diesesmal noch ain weitaras Spiel parat. Im Geoensatz zu "Smus" geht's zwar auch in der Zeit zurück. aliardings nicht ins Drachanreich. sondam zum gutan alten "Zeus".

Auf der Disketta befindet sich neben dem eigantlichen Spial noch das Intro, das aber nur die Vorgeschichte auf poinisch anthäit und das ganze bildlich

noch ain wanig umsetzt, aber nicht weiter spektakulār Zum anschauan aber trotz-



Das Spial ist ebenfalls ain wenig humorvoll nahaitan, denn als Fainda gibt es z.B. bewegliche Brunnen. Erdhäufchen und mahr. Das ganze geht dann durch ain großes Labyrinth verschiedanar Gänga und voller Falnde. Dan Fainden ist man nicht wehrlos gegenübergestelit. Man kann alnan Blitz aus seinen Flngern lassan. Diesan zu erzaugan dauart iedoch aina kurza Zait und die Fainde sind schnall, sodaß dies oft getährlich anden kann. Es gibt vial zu tun, und aina Manga Geschick wird alnem abverlangt.

Die Spielfigur ist grafisch gut gelungen. Man kann alles klar arkennan und die Animationen gehen voll In Ordnung. Die Fainde sind ebenfalls. wie bei "Smus", recht lustig gezaichnat worden, nur die Hintargrundgrafik kann mit vialam aus Polen nicht mithaltan, sia ist aber trotzdem noch überdurchschnittlich. Der Sound ist super, das Spial macht Spaß, Man hat vial zu tun, um dia Aufgabe mit traten dürften. Bravour zu bestahen.

### GAMES

summarum: Wer auf Jump-And-Run staht, wird sich mit "Zaus" sicharlich aut anfreunden könnan. Best-Nr Pt 16 DM 24,90

### KLATWA - THE CURSE

War mahr auf Adventuras staht der solite sich vorliagandes Programm aus Polan ainmal nähar ansehan, dann dies Ist ain Soial dieses Ganres. das sich von seinen Mithewarbern um Mailan abhaht

Doch was macht "The Cursa" nun gegan alla andaren Adventuras anders? Es wird komplett über dan Joystick gestauart, was aber noch lange nicht alles ist. Beginnen wir nun ainmal bel dar

Vorgaschichta: Ein Fluch (angl. curse) wurde über Dain Land gelegt, für sleben andlos langa Jahra. Du bist nun der ainziga, der diesen Fluch brechen kann. Vor dir haben es zwar schon ainige probiart, jadoch waran diesa ralativ arfoiglos. Es liegt nun an Dir, in der Burg des Bösan dan Fluch zu brechen.

Der obera Tell das Schlrmas wird von der Raumorafik alnoanommen, zudem sight man noch dia aigene Spialfigur, dia sich bei Aktionan auch bewegt, hin- und harläuft, dia Gegenstände öffnet usw. Im untaren Tail könnan quasi mit dem Joystick dla Varben angaklickt werden, Im Bild selber dar Geganstand. Das ganza ist zwar in Englisch gehalten, jedoch wurda darauf geachtet, daß nicht irgendein Professoran-Englisch ganommen wurda, daren Worte in kelnem Duden stahan, sondam as wurde fast allas auf Schul-Englisch beschränkt, sodaß hinsichtlich des Vokabulars keina Schwierigkeiten auf-

Diese Art Advanture zu spielen ist Einziges Manko lst. daß man nach zwar atwas ungewöhnlich auf dem Verlust aines Lebens wieder von XL/XE, jedoch gawöhnt man sich vome beginnen darf, dies frustriert schnall daran und will sich eigentlich mit dar Zeit, nimmt aber nicht dia öftar dieses Prinzip wünschen, dann Motivation, nach ein paar Tagen krib- es ist recht einfach, und man kann beit es wieder in den Fingam und keine Varben verwanden, die es z.B. man spielt wieder "Zeus". Summa- nicht niht. Der manchmai auftratande

### Aktuelles



Frust wird dadurch nahezu auf d Nullpunkt gebracht.

Da auch die Aufmachung stimmt, wie Grafik, kann ich dieses Adventure nur jedem empfehlen, der gerne soliche Spiele spielt und eine Herausforderung für lange Winterabende sucht.

DM 24 90.

#### CZASZKI & ELECTRA

Wieder eine neue Spielediskerte der von zwei Spielen geschmückt wird, die zu überzeugen wissen. Doch fangen wir gleich mit "Czasst": an Wer kennt nicht von US Gold "Gaunt-leif und wer kennt nicht "Boulder Dash"? Ind genau diese beiden Spiele wurden vom Prinzigh her zu serem verschmücken und Prenzu kam "Czastb", ein Spiel, in dem man dem Anzgüng aus einem Leich mit des andere der Wersten mit Dynamit, das außgesammet werden muß, gesprengt werden können.

Doch Vorsicht! Steine fliegen nach und die umherirenden Geister machen es einem auch nicht allzuleicht. Sich eine Karte anzulegen wäre bei diesem Spiel nicht schlecht, denn man verliert stellenweise zu schnell die Übersicht.

Die Grafik ist sehr gut geworden. Alles ist detailriech, nett animiert, man kann viele Sachen entdecken, es ist schön bunt und der Sound ist ebenfalls sehr gut geworden. Das Spiel macht irren Spaß und fesselt sehr lange an den XLIXE, sodaß man kaum Gelegenheit bekommt, sich das zweite Spiel anzuschauen:

"Electra" geht wieder mehr in die Richtung Strategie. Man sieht auf dem Schirm ein Labyrinth, in dem es von Blöcken nur so wimmelt; es gibt Aufzüge und einen Wasserhahn, der nur zur Zierde da ist.

Ziel ist es nun, die Symbolblöcke so zusammenzuschieben, daß die in den Blöcken eingezeichnete Struktur zusammengefügt wird. Man muß es sich so vorstellen, als ob in den Blöcken ein Rohr wäre, welche man lückenlos zusammenfügen muß.

Neben den verzwickten Labyrinthen öbt e noch ein paar weiter kindernisse. Denn ist ein Block erstmal unten, bekommt man ihn nicht wieder nach oben, deshalb Vorsicht Und es gibt noch einen Sauger, der den Block einfach einsaugt und der Level somit meist unlösbar wird, deshalb bier zwischtig.

Auch wenn ein Level unlösbar erscheint: Es gibt Blöcke, die werden bei Ansteuerung einfach aufgelöst, sodaß ein Weg frei wird. Zudern gibt es einen Spezie Block. Diesen kann man beliebig verschieben, auch nach oben, so können z.B. Gruben zugeschoben werden.

Verschieben kann man diesen Block allerdings nur, solange er nicht belastet wird. Insgesamt gesehen gilt es eine Men-

ge Denkarbeit zu verrichten. Da die ses Spiel In punkto Grafik

punkto Grafik und Sound auch in Ordnung geht, kann ich dieses Spiel auch nur weiterempfehlen

FAZIT: Zwei Spiele, die man lange, sehr lange spielt. Das Geld ist zweifelsohne sehr gut investiert und an beiden Spielen sitzt man wieder tagelang dran. Sehr empfehlenswert.

Best.-Nr. PL 18 DM 24,90

### Neue Mäuse braucht das Land

----

Kaufte man bisher eine Maus für den XL, so lag bestenfalls ein Teistprogramm bei, mit dem man sich von der Funktionstüchtigkeit des neuen Eingabegerätes Überzeugen konnte. Ott fehlte sogar dieses, eine richtige Anleitung mit Software zur Verwendung in eigenen Programmen lehlte immer.

Dies ist ab sofort vorbei, denn genau diese Ausstattung gehört zum Lieferumfang der neuen Maus.

Wie bewältigt der ATARI nun die Kommunikation zur Ke-Maus? Zum Glick verfügt er über den Jöyellökück verfügt er über den Jöyellöknichtlig gilt var. Den Rest muß ein richber im Maschlienengrache bergen, der die Signale der Maus in Poeilionsdation unwelzt (Bassic wäre hier viel zu langsam). Bei deser Maus liegen gileich der Tereiber-Versionen bei, damit jeder Anwender den für ihn passenden findet.

Die Form des Gehäuses muß als "ultra-ergonomisch" bezeichnet werden und läßt eher an ein fubrisitsches Raumfahrzeug denn an ein prophanes Eingabegefät denken. Tatsache ist, das sie sehr gut in der Hand liegt.

Die Auflösung bei Verwendung der mitgellerten Treiber ist hervorragend (natürlich besser als bei der ST-Maus). Die Taster sind als langlebige Mikroschalter ausgeführt und angenehm leichtgängig.

Auf der Unterseite befindet sich ein Schalter, mit dem man jederzeit zwischen ST- und Amiga-Modus umschalten kann, womit die Kompatibilität zu allen bekannten Maustreibern für den XL gewährfeistet ist.

Zum Lieferumfang gehören: Maus, eine dt. Anleitung nebst Diskette. Auf der Diskette findet man außer einem Testprogramm in Turbo-Basic die zuvor erwähnten Treiber.

Best.-Nr. AT 278

DM 59,-

## Große RAUS-RAUS-RAUS-AKTION

im Laufe der Zeit haben sich viele Programme angesammeit!!! Mit dieser Aktion wollen wir wieder etwas Platz in unsere Regale bringen!

Spider/Snap 2	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 72	DM 19,00
Zielpunkt 0 Gr. Nord	(AM 3/93 - Seite 29)	AT 82	DM 19,00
Happy Set 2	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 175	DM 14,00
lappy Set 3	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 176	DM 14,00
lappy Set 4	(AM 3/93 - Seite 34)	AT 177	DM 14,00
Happy Set-Serie aus	führlich besprochen im /	M 3/92 - Seite 36	3.
links	(AM 3/93 - Seite 35)	AT 188	DM 29.00
Numtris	(AM 7/92 - Seite 44)	AT 226	DM 9,00
Speed Fox	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 252	DM 15,00
Boing II	(AM 2/93 - Seite 34)	AT 253	DM 15,00
Hart Hat Mack	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 255	DM 29,00
Dracula the Count	(AM 2/93 - Seite 38)	AT 257	DM 39.00
Deluxe Invaders	(AM 2/93 - Seite 36)	AT 256	DM 19.00
Despatch Raider	(AM 2/93 - Seite 50)	AT 267	DM 24.00
Summer Games	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 4	DM 14,-
/O Datenkabel	(AM 3/93 - Seite 49)	RP7	DM 12,-
Winter Challenge	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 15	DM 19.00
Joust	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 17 Modul	DM 19.00
Archon	(AM 3/93 - Seite 49)	RP 21	DM 29.00
Plastron	(AM 2/91 - Seite 30)	AT 163	DM 19.00
Galaxi Barkonid	(AM 2/91 - Seite 31)	AT 166	DM 19.00
Final Legacy		RP 14	DM 19.00
Atomics von Ulf Pete	rsen	AT 101	DM 14.00

Tolle Games zum absoluten Sparpreis

Näheres über die Programme finden Sie in den ATARI magazinen, die in Klammern angegeben sind! Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Alle Programme stark im Preis reduziert! Greifen Sie zu und Sie machen ein Super-Schnäppchen!

Atari magazin

O

N

Atari magazin

### ATARI magazin -PD-MAG Nr. 4/93

### PD-MAG Nr. 4

Auf der vierten Ausgabe des PPP-PD-Mags vom Magazinpublizisten Sascha Röber wird wieder viell geboten. Auch gibt es wieder einiges an Neuherten und Anderungen, die das PD-Mag für viele sicher noch Interessanter machen. Wie die vorherige Ausgabe umfaßt auch diese ganze zwei beidseinig bespielte Disketten.

#### Neues Titelbiid

Disernal erscheint nuch dem Booten kan eintelner Bisspiriten in Großheim in Großheim in Großheim in Großheim in Großheim in Großheim stehn gestellt in Graghios 9 mit schrägen 30-Buchhataben. Beid darunt wird der Vorgann in Assembler geleden, der eus einem Bilbt in Graghios 9 besteht, auf dem ein wahrtschleinlich eingelissener Stacker des Deberkabelt zu zu behan ich das immen sonnt der Eindruck entsehn, lab werden es tändig hermagefehrt. Durüber ibst weit des sitt die planntgefehrt. Durüber läut ein bunter Scroller und es ist eine gute Musik zu hören.

Hat man genug devon, breucht men nur eine beliebige Teate zu dücken. Denach wird (wie in der vorherigen Laden, der Begrüßungstext wird geladen und man kann durch eine Eingabe wählen, ob man diese Musik ständig hören will oder nicht. Danach erscheint weder das Hauptmenü.

### Neu: Outside

Hier fallt sofor ein neuer Menüpunkt ins Auge, der sich "Outside" nerent. Doch finder man folgende neue Fluichen. Buchte, Flimith und Gameboy-comer. Dies halt je eigenflich nichte und von der Schwarz zu ber der Eighzung zu seinen und son die sicher auch die Leefe auch zu der die Leefe auch die Leefe auch zu der die Leefe auch die Leefe auch zu der die Buch die an neuen Buchrien noch Kleinenzeigen, Top Teru und Raft + Tar und

Die Rubrik "ATARI Neues" stellt wieder jede Menge neuer kommerzieller Software (hauptsächlich die Spiele aus Polen) und PD-Software vor, die teilweise schon ausprobiert und benotet wurden. Man findet dort auch eine ausführliche Vorstellung der DISK-LINE.

Bei den Softwaretests wurde seltsamerweise wieder das uralte, nur zweifarbige Menü verwendet. Hier wird



disemal der CSM-Editor genau erklärt, ein Rollensple und zwei Weltalballerspiele unter die Lupe genommen und eine CS4-Diasthow sowie oin guter Odiel (Trailler) geprült. Der Autor hei in dieser Rubrik auch die "Top Ten" untergebracht, was ja eigenführ mit dem Testen von Software kaum erwas zu bun hat. Wenn man aber weiß, daß die sich die befinden, ist es mine Gewöhlunssache.

Im Hardwaretest werden die Datenrekorder 1010, XC 11 und 12 vorgestellt. Getestet werden ersteres und letzteres, wobel die XC 12 wesentlich besser abschneidet.

### Toile PD's

Nun zur PD-Software, mit der die zweite Diskette bespielt ist: Darauf befindet sich ein Labyrinftspiel, das bekannte Mernory, eine Froggerversion, ein Melodiestlick vom Musikwettbewerb, ein Stratepiespiel, die berühmte Demo "The Top 2" aus Polen und das ensklässige Wetallballerspiel "Megablast", bei dem die Besit-

zer eines 130 XE oder 800 XE mit Speichererweiterung sogar digitale Musik hören können.

Dazu noch ein Tip, den der Autor leider verschwiegen hat: Tippt man belm Titelbild bilnd "HAVE FUN" (Leerzeichen nicht vergessent) ein, gelangt man ins Optionsmenü und kann dort verschiedene Einstellungen vornehmen, z. B. die Anzahl der Leben usw

#### Polycopy

Außerdem findet man noch des Kopierporgnam "Polycopy", das der Autor aber falsch erkläft, denn es ist nicht dazu da, Disketter zu kopten, sondern Dateien. Anders ets beim DOS muß man ellerdings nicht per weche euswählen, die dann plenden werden, weche euswählen, die dann plenden der werden, bis der Speicher voll ist. Dies erspart den sonst häufigen und umständichen Disketterwechset.

Leider krankt das PD-Mag immer noch daran, deß der Autor für jeden Text ein eigenes Ladeprogramm verwendet. Diese Methode führt zu wiel Platzverlust auf der ersten Diekette und dazu, daß men zierrlich oft der Diekette wenden muß, um einer Text zu laden. Auch eine Fehlerablengroutnie ist immer noch nicht vorhande. Hier gibt es also durchaus noch erkwaz zu webessem

#### Fazit

Die Programme des PD-Mags sind wieder sehr gut und die Texte beinhalten eine Menge an nützlichen Informationen. Wenn auch noch das Textladeprogramm verbessert wird, ist as nabezu makellos.

Best.-Nr. PDM 4 DM 12,-

Thorsten Helbing

### NEU: Speedy XF551

Der absolute Hardwarewahnsinn! 1050 und kompatible. Ob 16K/25K-Speedy XF für ATARI Laufwerk Bibomon, Old-OS, ROM-Disk OS, XF551 Soeedy OS, OMEG, SPOS etc., alle

Es ist endlich wahr geworden, worauf viele in der XL/XE Szene gewartet haben. Ein Speedy 1050 kompatibler Floppyspeeder für die ATARI Floppy XF551.

Mit dem Speedy-System ist in den letzten Jahren der Standard schlechthin für Floppy-Speeder gewachsen. Nicht nur, daß dieser Speeder der einzige in Europa noch produzierte Speeder ist, die Speedy 1050 war sozusagen das Grundgerüst für die Floppy 2000.

Mit der Version II der F2000 wurden nun alle Zweifler eines besseren belehrt, die F2000-II wurde ohne Einschränkung als besser eingestuft als die XF551.

Die verschiedenen Versuche die XF551 zu beschieunigen oder zu verbessern, waren zum einen sehr teuer, zum anderen waren dies meist "Insellösungen" ohne entsprechende Uniterstützung durch brauchbare Soft-ware

Anders bei der Speedy 1050 und F2000; jedes halbwegs ansprechende Programm arbeitet heute mit der Ultra-Speed Geschwindigkeit zusammen, sei es durch Eigenintative oder aber durch die Nutzung der Verschiedenen DOS Vartanten. Oder nehmen Sie einmal die Vielzahl der Betriebsysteme.

Zu jeder ansprechenden Änderung eines OS gehört die Implementierung der Ultra-Speed SIO der Speedy 1050 und kompatible. Ob 16K/25K-Bibomon, Okt-OS, ROM-Disk OS, Speedy OS, OMEG, SPOS etc., alle diese unterstützen eine speedykompatible Datenbüertragung, Wer je eine Diskette mit Hilfe einer Speedy oder auf der E2000 kopiert hat, weilä diese Arbeitsgeschwindigkelt zu schätzen.

Auch so angenehme Dinge wie Directory- und Bootsektor-Cache erleichtern die Arbeit und machen das Computerleben erträglicher.

Den meisten unter Ihnen brauchen wir nichts mehr von den Vorzügen einer Speedy 1050 zu erzählen, dieser Floppy-Speeder ist nun mal zu

recht das Maß aller Dinge.
Und nun der Hammer: Als Besitzer einer XF551 können Sie sich all diese schönen Dinge mit Hille unserer Speedy XF in Ihre XF551 einbauen.
Dazu gehören:

Datenübertragung von 78000 Baud

 HSS-Kopierer bis 96000 Baud
 Alle Dichten bis 360KB in Ultra-Speed

 Cache-Speicher für Directory und Bootsektoren
 Laufwerkskontrolle / Setup im

Floppy ROM 8. Copy 2000 V2.5x (oder höher) im Floppy ROM

 Ausführliche deutsche Dokumentation
 B. Indexlochabfrage nicht mehr vor-

handen

Darüber hinaus bietet die Speedy XF 32KB Ram (Speedy 1050 8KB) sowie 32KB ROM, weiche rein Softwaremä-Big angesteuert werden können (Speedy 1050 16KB).

Kommen wir nochmal zu den technischen Einzelheiten. Die hohe Kompatibilität wurde durch die Nutzung von Ein-/Ausgabebausteinen aus der 1050 erreicht. Weiterhin wurde der Prozessor asynchron zum Floppycontroller getaktet, sodaß alle Timingkritischen Routinen in den aus der 1050 üblichen 1MHZ abgearbeitet werden, der Diskzugriff iedoch mit dem Originaltakt der XF551 erfolgt. Dies gewährleistet auch, daß zusätzliche Routinen, welche im RAM der Speedy XF Platz finden können, genau wie bei einer Speedy 1050 abgearbeitet werden.

Eines der größten Ärgernisse einer XF551 war und ist die sogenannte Indexlochabfrage. Ein Formatieren der Diskettenrückseiten (Wendebetrieb wie 1050) war nicht möglich. Eine Umgehung mußte herhatten. Die Speedy XF macht dies nebenher serienmäßte.

Die Speedy XF wird komplett mit allen Unterlagen, Einbauplänen, Dokumentation und Software ausgeliefert. Aufgrund der zu erwartenden nohen Nachtrage sollten Sie sich schnell für Ihr Exemplar entscheiden. Ende November 1993 wird die erste Serie der Speedy XF ausgeliefert.

Da der Einbau ein wenig Erfahrung im Umgang mit dem Lötkolben verlangt, bietet der Hersteller einen Installationservice zum kleinen Preis

Best.-Nr. AT 284 DM 179,-



### SPRINT XL Printprozessor

Einer der Schwerpunkte bei der Computeranwendung, auch beim XL/ KE ist sicherich das aufbringen von Grafiken, Texten usw auf Papier. Erst in den letzten Jahren hat sich hier vieil für den XL/XE getan. SPRINT XL ist nun sozusagen ein absolut neues Verfahren auch mit den Mitteln eines XL/XE Texte, Grafiken auch unbegrenzter Kombination

Eines der größten Mankos bel vielen herkömmlichen Verfahren ist das doch ungenügende Druckbild der Schriften. "Treppen" im Buchstaben-aufbau bel größeren Schriften auf dem Papier sind hier sehr ärgerlich, wünscht man sich doch etwas professionellera Ausdrucke

zu Papier zu bringen.

Mit SPRINT XL ist dies endlich gelungen. Durch den Einsatz für den XL/XE neuer Fonts, wird erreicht, daß die Qualität der Ausdrucke professionellen Ansprüchen genügt.

Verwendet werden die vom ATARI ST her bekannten SIGNUM Fonts. Gleich 3911 Schriften werden sozusagen serienmäßig mitgeliefert.

Man kann wohi von 1000 Verfügbaren Schriften reden, welche als SIG- SPRINT XL - ATARI magazin

NUM Fonts auf dem ST Markt erhältlich sind. Hierdurch dürfte auch der ausgefallenste Anspruch befriedigt werden können.

Ein weiteres Plus von SPRINT XL ist dessen Handhabung. In der Regel muß der Text, die Grafik erst mit einem speziellen Programm geschrieben werden. Die Textfunktionen, der Bedienkomfort blieb natürlich oft auf der Strecke. Auch hier ist SPRINT XL vollkommen anders. SPRINT XL verarbeitet eigentlich alle gängigen Textformate. So kann jeder mit "seiner" Textverarbeitung die Texte erstellen. Auch die Auswahl der Fonts, die Einbindung der Grafiken erfolgt schon direkt bei der Erstellung der Texte mit seiner Textverarbeitung, Innerhalb der Texte werden Kommandos eingefügt (einfachste Kürzel), welche beim

Ausdruck mittels SPRINT XL verar-

- beitet werden. Als Textformate können genutzt werden: 1. ATARI Schreiber
- 2. SAM-Texter
- Startexter
   Compyshop Texteditor
- 5. Textoro
- Textpro
   Speedscript

### Computer Kontakt - Hefte

Achtung: Nach archäologischen Ausgrabungen in unserem Keiler wurden noch wertvolle Exemplare vom früheren CK gefunden. Vielleicht ist einigen Usern das CK noch ein Begriff. Es erschien bereits Jahre vor dem eigentlichen ATARI magazin. Aber bereits dort wurden auf Vielen!

Seiten wichtige Informationen, Programme, Tips&Tricks für den Atari abgedruckt. Hier nun eine Liste der noch vorhandenen älteren CK's aus den Jahren 85,

Hier nun eine Liste der noch vorhandenen älteren CK's aus den Jahren 8 86, 87 und 88. Das Einzelexemptar kostet hier nur DM 2,00.

O 7/85 O 8-9/85 O 10/85 O 10-11/86 O 12/86-1/87 O 2-3/87 O 8-9/87 O 10-11/87 O 12/87-1/88 O 2-3/88 Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt

an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.
Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

Hiemit dürfte wohl jeder Bereich abgedeckt sein. Auch die Einbindung

gedeckt sein. Auch die Einbindung der Gräfken ist Bedienerheinunglich mittels Kürzel zu realtsieren. An jeder beliebigen Stelle kann eine Gräfke eingelügt werden. Ob nun 62 Seichen nen Bider (2001/192Pheil) oder ST-Bidder im Format 640°320 Pheib bis zu Gräfken im vom PC her bekannten ART Format mit einer theoretischen Gröfbe vom bis zu 960°5536 Pixel hier ist alles möglich. 960 Pixel iert. spreichen hier der Britise einer DIN A4

Als Drucker kann jeder EPSON oder IBM kompatible zum Einsatz kommen.

Die Schriftenverarbeitung ist vorbildlich und äußerst flexibel. Alle Verfügbaren Schriften können beliebig kombiniert werden, die Schriftattribute von Breit-, Hoch-, Tief-, Fett- und Großschrift (weitere sind möglich) können in leder Schrift angewendet werden und dies belm Kombinieren aller Schriftarten sowie deren Attribute in beliebiger Kombination. Selbst Fließtext, die kogenannte Proportionalschrift ist nun auf dem XI/XF ohne Einschränkung möglich. Selbst die oben genannten Schriftattribute können In Proportionalschrift zu Papier gebracht werden. Eine solche Variationsmöglichkeit bietet nur SPRiNT XL

Mittels SPRINT XI. werden die mit "here" Textvarabeitung erstellten Dokumente "einfach" ausgedruckt. En Handbuch mit über 50 Seiten, welches volkstandig mit SPRINT XI. volkstens volkstandig mit SPRINT XI. volkstens volkstandig mit SPRINT XI. zu messen haben. Für den sagenhälten En Prins von OM 25,90 können Sie zusätzlickerten sind zur. volkstandig son Nutzung nicht erforderlich.

SPRINT XL Incl. 39 FONTS

DM 29,90

### ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

#### ROM-Disk 512KB

#### Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus ein Magazine im fetzten Jahr, Dort wurde die ROM-Diek ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch Interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neueste Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinen größe konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher eusgelegt werden. Welche Nachteile haber Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expensionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust der. Allein durch diese Meßnahmen konnte der Preis um 30,- DM esentd werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungst der ROM-Disk erinnert werden mörhten, ein kurzer Überblick

- 1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
- 2 Mehr eis 95% eller Software ohne Einschränkung lauffählig
- 3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
- 4. Das gichneliste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
- 5. Eintschste Bedienung durch Menüwahl
- 8. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
- 7. Eintache Installation
- 8. Top-Qualität durch Industriefertigung
- 9. Höchste Kompatibilität 10. usw., usw., usw.
- ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für
- YI Roet -Nr AT 236
- XE: Best.-Nr. AT 237 DM 135.-
- ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für XL: Best-Nr. AT 238 DM 189 -
- XF: Best.-Nr. AT 239 DM 185.-

### Speedy 1050

DM 119 -

Diese Hardwareenweiterung sorat für eine höhere Arbeitsgeschwindig keit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bes zu 4 mai schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (160KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskoplen von ihren kopiergeschützten Originalen können Si anfertigen (Backup Programm befindet sich euf der Systemdiskette). Ale weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. looten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diekmapper, ei Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen. greifen Sie noch heute zu.

Best -Nr. 110

DM 99.-

### TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich de Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet ihnen eine komfortab Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lasse sich Daten zwischen beiden Rechnem austauschen. Das ist eber be weitem nicht elles: Die spezielle, GEM-unterstützte Softwere für de ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk els auch in ei Druckennterface für den XL/XE. Damit breuchen Sie eiso nur noch einen Drucker für beide Computer

Das virtuelle Laufwerk Im ST litit sich vom XI, wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten Booten... und das elles natürlich auch in Double Density. Auf die si ectstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - D XL-Diskette kann als ST-File auf 3.5"-Disk oder Festolatte abgeichert und von hier in sekundenschnelle euch wieder geladen werden Reine Datenties können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Form (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textilles wird zusätzlic eine Wandfung von EOL nach CRILF durchgeführt. - XL-Bilder i Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphic 8-Rid auf dem ST Monitor derstellen und in die Formete Degas Doodle, STAD oder Neochrome wandeln, Im Lieferumfang ist de anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfeng reiche Software und eine dt. Anieitung enthalten

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers. DM 119,-Rest -Nr AT 155 PC-Vers DM 119 -

#### Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE euch DFÜ auf dem XL DM 24 90 Rost Nr AT 150

#### Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 nibt as ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floopy, wenn nicht mit dem entsprechende DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird

Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank das galinderte OS. En MUSS für elle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer.

Das geänderte OS wird entweder statt das Original OS eingesetzt oder aber mit Unterstützung der bebilderten Anleitung zusätzlich, optional umschaltbar in Ihrem XLTXE eingesetzt. Ein wenig Erfehrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein. Dank der Flexibilität der Routinen, kann die Ultra-Speed Geschwindig

keit vom Rechner aus abgeschaftet, sowie lederzeit wieder aktivier werden. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung, Einsetzbar in alle XI, Modelle (auch 600XL) sowie all XF-Verienten

Best.-Nr. AT 283

DM 19.-

### ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

#### 1MB SUPERMEGARAM

Auf dem Wunschzeitel vieler XL/XE User steht oben an immer eine Speichserweiterung. In der Vergangenheit wurde her immer von der deversen 256k Versionen regien Gebrauch germacht. Die MEGARAM [i-II] waren hier wohl die meist verkaunten Versionen, der Preis der Version i-III mechte es Riv eile erschwinglich.

Mit der Megarem III wurde nur die henformische Prinzip nicht weiterweischet, sondern, auf den Erfahrungen und Erfanntmassen der Verfahrungen und Erfanntmassen der Verfahrungen einer Verfahrungen einschaft in der Verfahrungen der Verfahrungen der Verfahrungen der Verfahrungen der Verfahrungen der Verfahrungen des Verfahrungsbetrates konntraktiven zuch einer Preiswerte Verfahrte ohne jegliche Qualitätissenhalten der Verfahrungen der Verfahrung de

Die MEGARAM III hat auch seit der Einführung zum Dezember 1922 zum absoluten Klassiker erneuckeit. Eine einfeutige Meinung in allem Bereichen der XLXE Szene ist außerst positiv. Die Megarem III nun vereinigt alle Oben genannten Kriterfein in sich. Sebatt mit der für 256KB ausgelegten Software ist die Megaram III mit 1MB voll zu.

Dank des sicheren Hardwarebanking (das Umschalten von ver 25608 Ramdiskal kann von Bibo-DOS, Turbo-DOS ein, auf die pesamtien 1888 zusgetiffen werden. Der Einbau der Ramenweiterung wurde nochmals verbessen. Nan kann in allen XI, und or allem XE Modellen (Ausnehme Spinkonsole) die 1888 Erweiterung mit geringem Aufwand konnecent werden.

Ein 1MB Sektorkopierer, welcher sowohl 1050, Speedy 1050, Happy, Plappy 2000, Flappy 2001, MSSS1 of unterstallist. It is relevant for the control of the con

Durch den Einsatz der Top-Technologie der 4 Megabit Ramchips, kann die Megarern III außerst kompaid gelertigt werden. Die Megarern III wird sowohl mit 256KB als auch mit 1MB ausgeleifert. Ein spätere auflrüten der 256KB Version ist druch der Austauschen der Ramchips sowie stacken zweier Brücken ohne Probleme und jederzeit möglich. Der Pross dieser Jouen-Soucherberte Gülfte sensablend sein:

1MB Megaram III Incl. aller Tools

Best.-Nr. AT 245 DM 199,-

256KB Megaram III Incl. aller Tools Best.-Nr. AT 250 DM 149,-

2......

#### Centronics Interface II

Best -Nr. AT 98 DM 128.-

### Eprom-Burner V1.6

für alle XL/XE ab 64KB

Als einen leistungsfähigen Eprom-Brenner zum kleinen Preis kann mas ohne Umschwafe den Bumer V1.6 bezeichnen. Ob Sie nun ger verschiedene Betriebsysteme brennen möchten. Module harstall oder Eproms-für die ROM-Disk brennen möchten, mit diesem Brei erhalten Sie alle Möglichkeiten. Alle Typen von 2764/27C64 (6KB) übr 27128/27C128 16KB), 27256/27C256 (32KB) oder 27512/27C512 (64KB) können mit diesem Programmergerät gebrannt, gelesen verglichen werden. Einfachster Anschluß am Modulschacht. menügesteuerte Soltware und ein ausführliches Handbuch in Deur mit einer kleinen Epromologie auch für den Laien. Einstecken Software laden und Sie können sofort loslegen. Auch hier natürlich op-Qualität in der Verarbeitung. Sie sind Laie, haben noch nie mit Eproms zu tun gehabt? Keine Angst, die Softwere und des Handbuch muchen das Brennen von Eproms zum Kinderspiel. Eine langle patemberte Textool-Fassung sorgt für ein verschleißfreies, kinderle tes wechseln der Eproms. Diese Spezialfassung ist mit einem Hebe susgestattet, der es erlaubt, die Eprome quasi in die Fassung hineinzulegen. Noch nie wer ein Eprom-Programmiergerät dieser Leistungsklasse so presgünstig! Mußte man früher für wenicer test 300,- DM auf den Tisch legen, so reichen heute etwas mehr als die HMfte

Best.-Nr. AT 240

DM 189 -

#### 25K Bibomon

Aus den Jahren 197/95 ührte der 18/4 Bennen eis der Hardwessells auf zu die Erstellung des zu der Schreiber bekannt wurden einen Dieser erstillessigne Matchinen josachmonister werder weitererheichst, dem Design der 90 Jahr anngesalt Hebben dem Besichneren DOS, dem Montler, Zalleriesse Beitreiterspellen, Hebben dem Besichneren DOS, dem Montler, Zalleriesse Beitreiterspellen, Hebben dem Besichneren der College (D. BASIC-Postere) und vielem mehr gibt er gelton annen vollwerigen ROMA-Assembler mit dem Furfiktionen dem Furfiktion der

Violis Dystamionarcials (IV, Programmenterickier, sociona de as weeter solicini, fair des Billis herder des Nicisian der Profilis. Schrimmespoles sum: 30 Seisen Handbuch in Dessich begieten Sis socher durch de Freinforsenserlat des 226 Bebonno. Do Dissaembilleren, Frait, Byfre-ASCIII- oder Bilsochimmodistanche, Singleisten, Trasen, Dumpen, kern danz darbeiten von Seiseren, mahmenten Freinforsen, unreichner von DEZ nicht HEX des Bilt dur ümpelahrt und unf auf ...... alle site Freinforservieller des 264 Biltonnos. In ein Neter Auszug aus der Freinforservieller des 264 Biltonnos.

Der im Profipaket enthaltene Bibo-Assembler befindet sich resident im ROM, Dieser kann zu jedem beliebigen OS als Modul, statt des Basic, zugeschaltet werden.

25K-Bibomon Grundversion

Best.-Nr. AT 244 DM 149,-

25K-Bibomon Profipaket mit Bibo-Assembler Im ROM Best.-Nr. AT 262 DM 189,-

ACHTUNG: Weihnachtsangebot 25K Bibomon mit Bibo-Assembler nur DM 149,-

### ATARI magazin - Epromologie - ATARI magazin

#### Epromologie!!

EPROM steht für "ERASABLE-PRO-GRAMABLE-READ-ONLY-ME-MORY", Übersetzt "LÖSCHBARER-PROGRAMMIERBARER-NUR-LESE-SPEICHER"

Der Unterschied zum ROM "READ-ONLY-MEMORY", ein "NUR LESS SPEICHER" besteht zum einen in der Schaharkeit, wie auch in der Programmierbarkeit. Zum Löschen befinder sich ein Cuargiassinster auf den Egroms (es göbs Ausnahmen). Fällt durch dieses Fenster UV-Licht (z.8. Höhensonne), so werden alle Bits eines Eproms auf "1" bzw. "HIGH" gesetzt.

Im Gegensatz zum anderen Speicher (RAM) zählt ein Eprom als leer, wenn es voller "FF" steht. Beim Programmleren werden nun die entsprechenden Bits auf "0" bzw. "LOW" gesetzt. Die Programmierung der Eproms geschieht nach festgelegten Algorithmen. Zum einen ist da die sogenannte Programmiersoannung.

In der Computerweit werden heute ja +5V eingesetzt (man arbeitet an der 3,3V Technik), mehr als +5V sind schon als Starkstrom zu verstehen. Bei der Programmierung der Eproms werden +12,5V benötigt. Alte Typen brauchen gar +21V bzw. +25V als Programmiersgannung.

Sobald diese Programmierspannung angelegt ist (am Pin VPP) kann nun das Datenbyte angelegt werden. Ganz so einfach ist es natürlich nicht (die Adresse sowie die Dauer des impulses muß noch ermitelt werden), jedoch reicht dies zum schemenhaften Verständnis.

Bei den Programmieralgorithmen gibt es mittlenweile verschiedene Arten. Zu Zeiten der 1KB bzw. 2KB Eproms zu Preisen um die 50,- DM pro Stück (welch ein Wahnsinn) reichte der gogenannte "INTEL-Algorithmus".

Dieses Verlahren wurde von der Firma INTEL (Die mit den 80X86 Prozessoren) entwickelt und nach ihr benannt. Hierbei dauerte das "Brennen" (Brennen wegen der hohen Spannung) eines Byte 50 ms, also 1/50 Sekunde. Somit konnten 50 Byte pro Sekunde Programmiert werden.

Bei 2KB kamen so schon 41 Sekunden ohne Verifizierung der Daten zustande.

Bei den heute mindestens üblichen 27512=64KB Eproms würde diese Prozedur schon 1229 Sekunden. mehr als 20 Minuten dauern. Man stelle sich einmal die Produktion von 100 25K-Bibomon vor, jeweils ein 64KB Eprom kommt zum Einsatz, man bräuchte also hierfür knappe 34 Stunden!! Wer letzt noch berechnet. daß Eprom bis zur größe 512KBIII(27240) vertügbar sind, der wird wissen, warum hier elniges getan werden mußte. Dieser INTEL-Algorithmus wurde dann modifiziert, sozusagen mit einer Intelligenz ausgestattet. Für Typen bis 64KB reicht dieser dann für die Kleinserienfertigung aus.

Das Programmieren für ein 64KB Eprom diauert dann ca. 2 Minuten. Darüber hinaus gibt es dann den Culck- oder Puslagorithmus. Allerdings wird bei diesem Verfahren höchste Anspitche an die Harber höchste Anspitche an die Harber Epromis gestelli. Neben dej Programmierspannung wird eine erhöhte Erre stellt eine Stellt Eine 54KB Eprom kann so in ca. 10 Sekundenli programmier werden.

Programmiergeräte in den Klassen ab 1500,- DM beherrschen dieses Verlahren sicher (Low-cost Geräte

### Pinbelegung der Typen 27XXXX



27210	\$7010	27911	(794)		4 steccomps > ste	100	7543	27015	27918	\$725
Myrp						1				+01
CE						-4	-1			100
015					2 6	-1	-			AC
D14					3 5	-1	- 1			AH
6/0	Yes				00 00		- 1		+67	AH
610	All				00 66	-1	- 1		POI2	AAS
041	AIS	2000	MD	A43		w .	54	-4Y	HG	Att
One	A12	A42	ME.	AVZ	वर्षक क्षत्रक म	4	er l	PERMIT	A14	AII
00	AZ	12	12	AZ	999 999 "	٥ .	110	AIQ I	A13	AH
04	10	40	20	AB	800 BBB A		40	AB	A9	40
	10	10	A9	AB	200 PPP .	e h	4	20	40	97
90	AB	At	SA	64	600 666 m	4 .	Set	640	A11 -	140
00	AD	A3	A0	A0	999 988 2	00/3	Lynn	55	Ot 1	12
80	A3	A0	A0	AB	999 EKE  -	0 0	410	A10	Me :	10
04	At	All	Al	AL.	999 888 0	o1.	α	CE .	a	140
60	40	A0	40	40	222 888 0	. 1	es I	the	00	44
00	00	PO-CO	P0/00	26		. 1	00	00	CO	40
81	D1 1	P404	PSR	84	333 556	ofe	00	00	00	10
to	00	P0/02	60	60	999 556 10	e He	D4	04	04	All
DE	97	ev.	ev I	01	dad hbb	e III	00	da	60	-

versprechen dies, jedoch hat man selten Erfolo).

Aber was kann der XL/XE User mit Eproms antangen? Erst einmal wollen viele User weitere Betriebssystem unterbringen. Etwas schwieriger wird es schon beim BASIC. Oder die Möglichkleit Module zu erstellen wird erst mit Eproms finanziell interessant.

Heute möchte ich einen kurzen und erstachen Wag aufzeigen, wie man sertachen Wag aufzeigen, wie man Berriebesysten) unschaltbar mittele Eprom untertoringen kann. Das OS der XLXE besteht aus einem GS ROM. Dieses ROM sti leicht zu finden, da es als enziger Baustein in einem Zipoligen Gehauss stat. Soberlindet sich direkt in der Nachbarschaft das BASIC im 24poligen Gehäuse.

Eine Ausnahme stellt die XE-Konsole mit abgesetzer Tastatur dar. Diesen Typ Klammern wir aus. Leider ist bei den meisten XLVE den CS eingeldtet, sodaß es nicht einfach ersetzt worden kann. Hier nun göt es zwei Möglichkeiten. Für den Erfahmenen Elektroniker bietet sich das auslöten des ROM's an, dies sollte aber wirklich nur vom gelötten User vorgenommen werden.

Nachdem das ROM in mühevoller Arbeit entfermt worden ist, sollte man unbedingt eine Präziosionsfassung einsetzen. Diese Fassungen kosten zwar etwas mehr, bleten aber durch die gedrehten Kontakte eine wesentlich längere Lebensdauer - auch nach mehrmaligem Austauschen der IC's. In diesen freien Sockel kann nun ein 32K-Eprom mit zwei darin befindlichen Betriebssystemen eingesetzt werden.

Folgende Vorraussetzungen müssen erfüllt werden, damit diese beiden Betriebssysteme umschaltbar vorhanden sind Im Adre Rhereich von \$0000 · \$3FFF befindet sich die erste OS-Version, im restlichen freien Speicherbereich von \$4000 - \$7FFF die andere Version. Nun wird der Pin 27 aus der Fassung herausgebogen. dies ist Adressleitung "A14". Dieser Anschluß wird nun über einen Widerstand (ca. 10KOhm) auf +5V gelegt. Wird nun über einen Kiposchalter. hier reicht sonar ein einfacher "FIN"-Schalter, der Pin 27 auf Masse gelegt, so wird die untere Bank aktiviert.

legt, so wird die untere Bank aktiviert. Kann das So nicht ausgelötet werden (nochmals der Hinweis, dies ist eine schweige, nur vom Fächmann außzulchrende Arbeit), so kann auf das externational erzeit auf Phrzischio Joszunagen Huckelpack aufgelötet werden. Vorher sollte der Pitzo des OS von der Platine getrennt werden. Her bietet sich das Erwärmen an der Untersation der Beit ben an, wobe gelschangt der Pit alt her herausgesopen wird.

Die Fassung wird nun Pin für Pin mit dem OS durch Löten verbunden. Ausnahme Pin 20, dieser wird nicht mit dem OS verbunden. Jeder der Anschlüsse wird nun über einen Widerstand von ca. 10KOhm auf +5Voe-

### **Epromologie**

legt Herzu kann der Ph. 28 vereender werden. Nun nimmt man einem
einfachen Umschalter, statet dieser
mit der Kabel aus. Den mitteren
Kontakt des Schalters kann man nun
enrewder an Ph. 15 der MMU (des
enreyde 20pelige IC im XVXIS) oder
aber an dem Lögbunkt des Ph. 20 des
OS (odn wo der Ph. nicht meter din
steod) andelen. De bedein anderen
sockol andelen. De bedein anderen
Sockal kann nun jedes befeibige OS
pesett werden.

Wer nun mehr als 2 Betriebssysteme betreiben möchte, der kann mittels eines 64K-Eproms sowie eines Drehschalters weitere unterbringen. Allerdings ist dies schon etwas dewieriger. Wer jedoch ehwas Verständnis für das Hight/Low-Verhalten von Adressleitungen hat, wird dies jedoch leicht mittels der Epromschematik (seihe Bild) hinkriegen.

Wer nun einen geeigneten Eprom-Brenner sucht, der ist mit dem Eprom-Burner 16 gurt bedient. Dieser bletet den Brennkontort von 8KB bis zum 64KB-Eprom mittels Menügesleuener Soltware. Das Programmeen von Teilberechen eines Eproms ist ebenfalls ohne Schwerigkeiten möglich. Ein ausführliches Handbuch führt den Laien dann och ein wenig in den Umgang mit Eproms ein.

### Pinbelegung und Betriebsarten 27128

Miscilloppingoi	ig ues ar raun
Ver C	∃ V <sub>cc</sub>
A12 []	⊕ PGM
A7 ()	
A6 D	E AS
AS D	Ð A9
AS D	E AII
A3 E	30 €
A2 🖸	⊕ A10
A1 O	ES CE
A0 (5	₫ 07
A12 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	⊕ 06
01 (1)	⊙ O6 ⊡ O5

Anchicse Seireteat	(50) CE	Ø€ (21)	A0 (24)	(27)	V <sub>ep</sub> (1)	(58) A <sup>CC</sup>	Ausginge (11-13, 15-19)
Lesen	V <sub>a,</sub>	V <sub>4</sub>	×	V <sub>H</sub>	Vcc	V <sub>cd</sub>	Dout
Ausgang sperren	V <sub>s.</sub>	V <sub>set</sub>	×	V <sub>84</sub>	Ves	. Vec	hochohmig
STANDBV	Vpe	×	×	×	Vcc	Vcc	hochohmig
Schnelle Programmierung	Va.	Vac	×	V <sub>E</sub>	Vpp	Vec	O <sub>m</sub>
Venfizierung	V <sub>E</sub>	V <sub>a,</sub>	×	Ver	Ver	V <sub>cc</sub>	Dout
Programmierung sperren	Vpe	×	×	×	Vpp	Vcc	hochohmig
Elektronische Signatur	Va.	V <sub>a</sub>	V <sub>e</sub>	Ver	Vec	Vcc	CODES

### ATARI magazin - Informationen - ATARI magazin

### **Große Werbeaktion**

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werdenl Gibt es in ihrem Bekannten und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

#### Gutschein in Höhe von DM 10.-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein Höhe von DM 10 -

Setzen Sie sich mit uns In Verbindung (entweder schriftlich oder unter der

### Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu. Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

### ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden ist ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das

eine oder andere Magazin nachzubesteilen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. Das Einzelexemplar kostet bler nur DM 2,50.

O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 4/89	O 8/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 5/89	O 9-10/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 8/89	O 11-12/89
O 1/88	O 7/88	O 3/89	O 7/89	
0.3/88	0.8/88			

#### Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10.
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM t0,-	O AM 1/93	DM 10,
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 8.- DM/Ausl. 12.-DM)

### VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Wie Sie vielleicht bemerkt haben, unterscheidet sich die Vorschau meistens vom Inhalt des nächsten ATA-RI magazins. Deshalb spare ich mir diasmal die Vorschau

Lieber möchte ich an dieser Stelle allen Usern noch einmal ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in das Jahr 1994 wünschen.

> Die Ausgabe 2/94 erscheint Ende Februar

Hatsungeber: Werner Rätz

itindig freie literbeller:

Reiner Hansen Ulf Petersen Harald Schönfeld Thoraten Helbing Kay Hallies Florian Baumann Markus Rösner Frederik Holst Lother Reichardt Dannel Praile Stefan Helm Saacha Röber

**Bainer Caspary** 

Vartriels: Nur über den Versandweg

### Anuchom:

Verlag Werner Bittz (Power per Post) Melanchthonstr. 75/1 Postfach 1640

75006 Bretten Tel.: 07252/3058 Fax: 07252/85565

Das ATARimegazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelhaft kostet DM 10.-.

Enverted kootet DM 10,Marsumends and Programmentsendung:

Jard Leitrige gibt der Verlasser die Zustimmung zu Abhanis und zur Vernreifflitigung der Programme in Dammäge. Eine Gewähr für die Richtigkeit zu Veröffenlichung kann hatz sorgfähiger Prüfung dur die Redaktion nicht übernommen werden. Die Zischrift und alle in ihr erthalteren Beträge in schrift und alle in ihr erthalteren Beträge in

### **Großer Programmierwettbewerb**

# Preise im Gesamtwert (von 700,- DM)

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

- 1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 150,-
- 2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-
- 6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

### Großer Programmlerwettbewerb (Dezember 1993)

#### Hier nun die Gewinner

Achtung, Klassik/(Uwe Jacob, Aschersleben)
 Geomet (Raimund Altmayer, Konz)

Geomet (Raimund Altmayer, Konz)
 Ostertageberechner (Fritz Hübner, Köln)

Ostertageberechner (Fritz Hübner, Köln)
 K.I.D. (Raimund Altmayer, Konz)
 DISK-LINE-Bilder (Raimund Altmayer, Konz)

4. Fight (Oliver Redner, Hannover)

6. Musik im Kerzenschein (Uwe Jacob, Aschersleben)

6. Mine Sweeper (Jörg Bessen, Rostock)

2 Variablectori (Alexander Blacks: Niederorschel)

10.Hilbert, Senso. Koch (Sascha Hatilef)

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten



## magazin

Jetzt schon ein riesiger Erfolg - das ultimative PD MAGazin !!!

### Ab sofort:

Jede Ausgabe besteht aus 2 beidseitig bespielten Disketten !!!

### □ Oldie Ecke

- Softwaretests
- Infos
- Wettbewerbe
- Hardwaretests
- Tips & Tricks
- viele PD-Programme

Jede Ausgabe ist ein Knüller

Das PD MAGazin darf in keiner Softwaresammlung feblen

Bitte beachten Sie unsere untenstehenden Angebote !!!



### Das Kennenlernpaket

Sie erhalten die 4 Ausgaben des Jahres 93 zum absoluten Kennenlernprels von

nur DM 25,-.
Greifen Sie gleich zu, es lohnt sich auf indenfall

jedenfall. Best.-Nr. PDM 1-4

### PD-MAG Abo 1994

Damit Sie immer aktuell sind, abonnieren Sie gleich die 3 Ausgaben für das erste Halbjahr 1994. Der Einzelpreis beträgt DM 12,-. Unser Aboangebot: Ausgabe 1/94, 2/94 und 3/94 für

nur DM 25,-Best -Nr PDM 123/94 DM 25

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/3058

XIXIXIXIXIXIXIXIXIX

DM 25 -